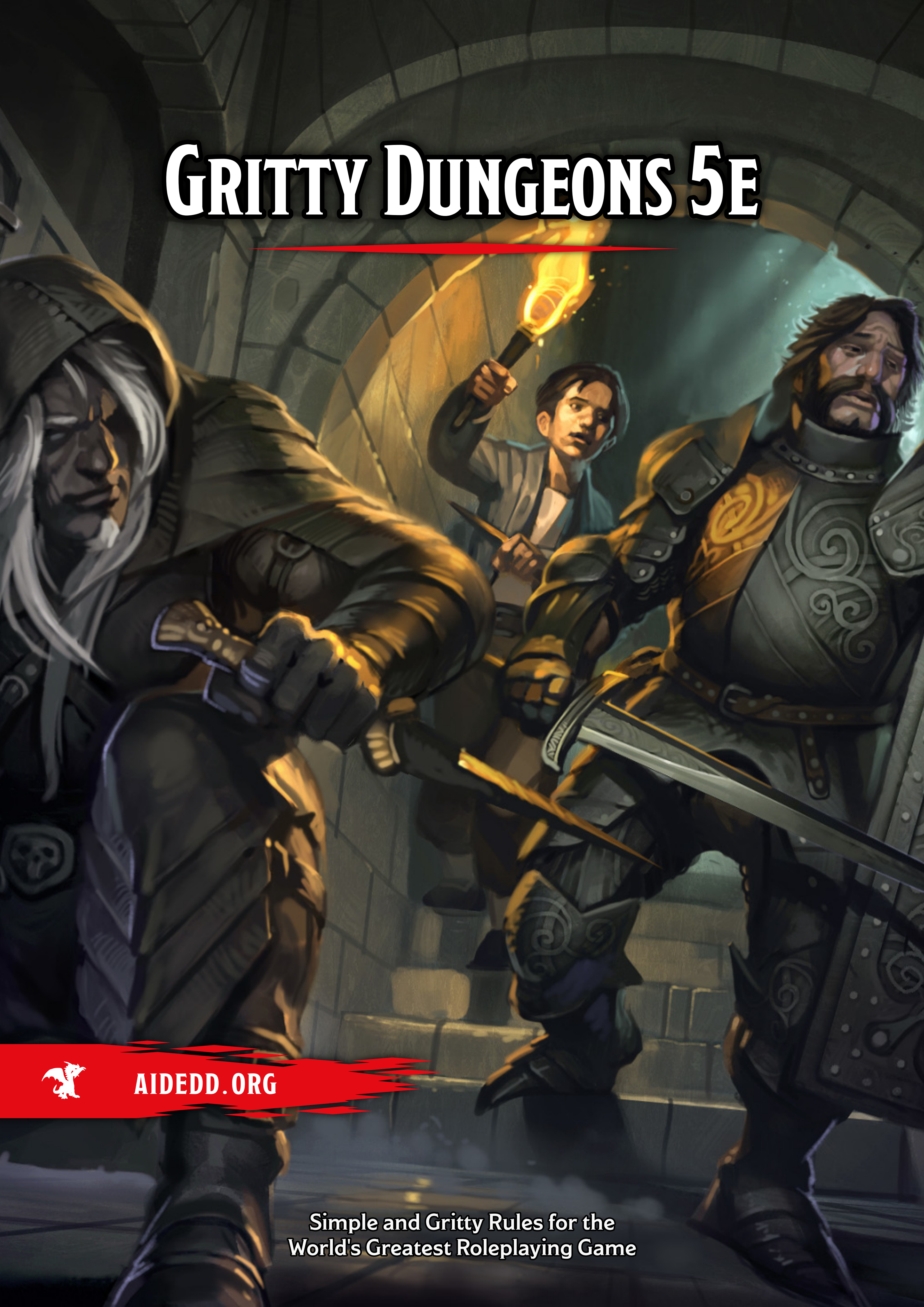


Gritty Dungeons 5e

AIDEDD.ORG

Simple and Gritty Rules for the
World's Greatest Roleplaying Game

TABLE DES MATIÈRES

Introduction

L'intention de **Gritty Dungeons** (GD5e) est de retrouver l'ambiance des parties d'ADD, mais avec une mécanique moderne et plus cohérente basée sur la 5ème édition du plus grand jeu de rôle au monde (DD5e).

Mais qu'est-ce que cette ambiance ADD ?

Premièrement, que les joueurs soient le plus possible immergés dans l'histoire. DD5e, malgré ses simplifications par rapport à DD3e, est parfois encore trop technique, et les joueurs passent encore trop de temps à regarder leur feuille de personnages afin de déterminer quelles possibilités d'actions ils ont et quelles combinaisons ils peuvent enchainer, au détriment de l'ambiance. Réduire encore un peu plus la complexité des règles demande moins de calculs aux joueurs et donne plus de temps pour jouer.

Deuxièmement, l'ambiance d'ADD est plus oppressante, plus dangereuse, plus mortelle. Les anglosaxons appellent ça un style de jeu « gritty ». Les joueurs doivent ressentir que leur personnage peut mourir à n'importe quel moment d'une aventure, sentiment que DD5e cherche de plus en plus à éliminer. Pour cela, la création d'un personnage doit être rapide, car il est évidement frustrant de perdre un personnage qu'on a mis 3 heures à construire au bout de 30 minutes d'aventure. GD5e limite donc les choix au moment de la construction des personnages pour pouvoir jouer rapidement (on tire les 6 caractéristiques, on choisit une race et une classe, et on est prêt) et se focalise plus sur la gestion des ressources durant le jeu. De plus, à GD5e, les personnages évoluent uniquement entre le niveau 1 et le niveau 9, les niveaux les plus largement joués, même à DD5e. Vos personnages seront donc des héros locaux, rarement des héros nationaux, et jamais des demi-dieux.

Enfin, à ADD, chaque classe et chaque race sont uniques. À la différence de la direction prise par DD5e où les races sont de moins en moins différenciées et où chaque classe via des dons peut émuler les capacités d'une autre classe, le parti pris de GD5e est tout autre. Que chaque joueur sente que son personnage est unique, que lui seul pourra à un moment donné résoudre une situation facilement car lui seul a réellement la capacité pour le faire. Sans oublier que ce qui définit un personnage, avec sa race et sa classe, ce sont surtout les traits de caractère dont vous allez l'affubler.

Si vous aimez les ambiances high fantasy et jouer à hauts niveaux, DD5e est assurément votre jeu. Mais si vous voulez jouer dans une ambiance plus « gritty », j'espère que vous trouverez dans GD5e un cadre de règles modernes, simplifiées et cohérentes, qui vous plairont.

GAME DESIGN

Vous trouverez au fil des pages qui suivent plusieurs encarts comme celui-ci qui soulignent certains choix de Game Design qui différent de ceux de DD5e.

Vous pouvez bien entendu être ou non d'accord avec ceux-ci, et adapter ces règles à vos envies, en vous servant de GD5e comme une base.

De plus, outre la possibilité de jouer en mode Gritty, ces règles pourraient aussi, de par leur simplification, servir de règles d'introduction pour DD5e.

Version du 23/10/2022, disponible en téléchargement gratuit sur

gritty.aidedd.org

Crédits

Game Design : blueace

Révision du Game Design : Griffesapin et Benoît B. (aka Ulvert)

Relecture : Daron

Image de couverture : Eric Belisle pour Wizards of the Coast

Illustrations intérieures : Ewylana

Légal



RÈGLES DE BASE

Le jeu repose sur le fait que chaque joueur annonce ce que son personnage veut faire et le Maitre de jeu (MJ) décrit les conséquences de ces actions.

Quelle que soit l'action que souhaite réaliser un personnage, la mécanique de base est la même. Le joueur lance un d20, applique d'éventuels bonus ou malus, et le résultat doit être supérieur ou égal à un objectif fixé par le MJ pour que l'action soit réussie.

CARACTÉRISTIQUES

Chaque personnage est défini par 6 caractéristiques (Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse et Charisme) et toute action tentée repose sur l'une d'elles. La valeur d'une caractéristique définie son modificateur, qui correspond au bonus ou au malus à ajouter au d20, comme indiqué sur la table ci-dessous.

Sauf indication contraire, la valeur d'une caractéristique d'un personnage ne peut être supérieure à 20.

Valeur de caractéristique	Modificateur
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	+0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20	+5

FORCE

Représente la force physique du personnage. On effectue un jet de Force pour :

- Enfoncer une porte
- Escalader
- Nager
- Sauter

Le modificateur de Force sert également pour les jets d'attaque au corps à corps et pour les jets de dégâts avec une arme de corps à corps ou une arme lancée (voir Combat).

DEXTÉRITÉ

Représente l'agilité du personnage. On effectue un jet de Dextérité pour :

- Réaliser des acrobaties
- Se déplacer discrètement
- Crocheter une serrure (avec des outils de voleurs)
- Dérober un objet
- Désarmer un piège
- Ligoter un prisonnier
- Se défaire de liens

Le modificateur de Dextérité sert à calculer la Classe d'armure du personnage (voir Création de personnages).

Il sert également pour les jets d'attaque à distance et pour les jets de dégâts avec une arme à distance ou une arme lancée (voir Combat).

Et le modificateur de Dextérité sert aussi à déterminer l'initiative (voir Combat).

CONSTITUTION

Représente l'endurance du personnage. On effectue un jet de Constitution pour :

- Effectuer une marche forcée
- Ne pas dormir
- Survivre sans nourriture et sans eau
- Garder sa respiration
- Intimider une créature

Le modificateur de Constitution sert également pour déterminer le nombre de points de vie d'un personnage (voir Création de personnages).

INTELLIGENCE

Représente la capacité de réflexion du personnage et ses connaissances. On effectue un jet d'Intelligence pour :

- Connaitre l'histoire d'un lieu ou d'une personne
- Reconnaitre un sort ou un effet magique
- Faire le lien entre des indices, résoudre une énigme
- Reconnaitre des plantes ou des créatures
- Reconnaitre le symbole d'un dieu, connaitre son dogme ou l'organisation de son Église.

Le modificateur d'Intelligence sert également à déterminer le niveau maximum des sorts qu'un magicien peut lancer (voir Magie).

Et il sert aussi à déterminer le nombre de langues que parle un personnage, en plus de celles indiquées dans la description de sa race (voir Création de personnages). Seul un personnage avec 8 ou plus en Intelligence sait lire et écrire les langues qu'ils parlent.

SAGESSE

Représente la perception et l'intuition du personnage, ainsi que sa volonté et sa capacité à soigner. On effectue un jet de Sagesse pour :

- Fouiller une pièce
- Détecter un piège ou un passage secret
- Suivre des traces
- Déterminer si une créature ment
- Stabiliser une créature mourante (avec une trousse de soins)

Le modificateur de Sagesse sert également à déterminer le niveau maximum des sorts qu'un dévot peut lancer (voir Magie).

Charisme

Représente l'apparence physique du personnage, son élocution et sa capacité à bluffer. On effectue un jet de Charisme pour :

- Convaincre ou persuader une créature
- Mentir
- Apaiser un animal
- Effectuer une représentation (chanter, jouer d'un instrument, raconter une histoire)

Le modificateur de Charisme sert également à déterminer le niveau maximum des sorts qu'un ensorceleur ou occultiste peut lancer (voir Magie).

Et il sert aussi à déterminer le nombre d'objets magiques auxquels un personnage peut se lier (voir Magie).

Avantage / Désavantage

Parfois, une situation (le MJ fixe les critères) ou une capacité place un personnage dans une situation d'avantage ou de désavantage. Dans ce cas, lancez deux d20 au lieu d'un seul.

Avec un avantage, gardez seulement le plus fort résultat des deux d20.

Par exemple, si vous obtenez 8 et 14, vous ne gardez que le 14.

Avec un désavantage, gardez seulement le plus faible résultat des deux d20.

Par exemple, si vous obtenez 6 et 15, vous ne gardez que le 6.

Plusieurs situations ou capacités qui donnent un avantage ou un désavantage ne se cumulent pas. On ne jette que deux d20 même si on a trois avantages.

De même, si les circonstances donnent en même temps des avantages et des désavantages, les deux s'annulent, même s'il y avait plus d'avantages que de désavantages, ou vice versa. Dans une telle situation, vous ne lancez donc qu'un seul d20.

Bonus de maîtrise

Chaque personnage en fonction de son niveau a un bonus de maîtrise (de +2 à +4) et sa classe indique deux caractéristiques qu'il maitrise (voir Classes).

Chaque fois que vous effectuez un jet de caractéristique basé sur l'une de ces deux caractéristiques, vous pouvez ajouter le bonus de maîtrise de votre personnage au résultat du dé.

Certaines capacités prennent également en compte ce bonus.

GAME DESIGN

Le bonus de maîtrise ne s'applique pas aux jets de sauvegarde.

Jet de caractéristique

Afin de déterminer si une action est réussie ou non, on effectue donc ce qu'on appelle un jet de caractéristique.

Pour cela, lancez un d20, ou deux s'il a un avantage ou un désavantage.

Ensuite, ajoutez le modificateur de la caractéristique la plus pertinente au résultat.

Enfin, s'il s'agit d'une caractéristique que le personnage maitrise, ajoutez également son bonus de maîtrise au résultat.

d20 + modificateur de caractéristique
+ bonus de maîtrise (s'il maitrise la caractéristique)

On compare alors le résultat avec un Degré de Difficulté (DD) fixé par le MJ.

Tâche	DD
Très facile	5
Facile	10
Moyenne	15
Difficile	20
Très difficile	25
Quasi impossible	30

Par exemple, pour enfoncer une vieille porte en bois, le MJ peut fixer le DD à 15 (difficulté moyenne), mais pour enfoncer une solide porte en fer, le DD pourrait être de 20 (difficile) ou de 25 (très difficile).

Les DD indiqués donnent seulement un ordre de grandeur. Le MJ peut tout à fait affiner et définir un DD de 12 ou de 23.

Parfois, les règles mentionnent une compétence après la caractéristique, comme « Sagesse (Perception) », « Dextérité (Pickpocket) » ou bien encore « Charisme (Bluff) ». Le but est simplement de spécifier un type de jets, afin de pouvoir déterminer dans certains cas si un bonus s'applique ou non.

Par exemple, si un voleur a une capacité qui lui octroie un bonus aux jets de Dextérité pour crocheter une serrure, cela ne lui accorde pas un bonus aux jets de Dextérité (Discrétion).

Jet d'opposition

Parfois la réussite d'une action dépend de la réaction d'une autre personne. On effectue alors un jet d'opposition. La mécanique est la même que celle du jet de caractéristique, sauf qu'au lieu de devoir égaler ou dépasser un DD fixé par le MJ, il faut égaler ou dépasser le jet de caractéristique de l'autre créature.

Par exemple, si un personnage veut se déplacer discrètement dans le dos d'un garde, il effectue un jet de Dextérité (1d20 + son modificateur de Dextérité + éventuellement son bonus de maîtrise). Le garde effectue alors de son côté un jet de Sagesse (1d20 + son modificateur de Sagesse + éventuellement son bonus de maîtrise) pour détecter la présence du personnage.

On compare alors les deux valeurs obtenues. Si le personnage a obtenu une valeur égale ou supérieure à celle du garde, il a réussi son mouvement discret. Dans le cas contraire, il est repéré.

Vous pouvez utiliser les jets d'opposition dans les cas suivants :

- Jet de Dextérité (Discrétion) vs Jet de Sagesse (Perception)
- Jet de Dextérité (Pickpocket) vs Jet de Sagesse (Perception)
- Jet de Charisme (Bluff) vs Jet de Sagesse (Intuition)

Ces jets peuvent également s'utiliser en combat, en particulier dans une situation de lutte.

- Jet de Force vs Jet de Force afin de déterminer qui l'emporte sur l'autre, si les deux participants luttent
- Jet de Force vs Jet de Dextérité si l'un des deux participants essaye de s'échapper au lieu de lutter

Jet de sauvegarde

Parfois il faut définir si un personnage parvient à résister ou à éviter un effet adverse (piège, poison, etc) ou un sort. On effectue alors un jet de sauvegarde. La mécanique est la même que celle du jet de caractéristique sauf que le personnage n'est pas l'instigateur de l'action, il en est la cible. Le MJ vous indiquera quelle caractéristique utiliser.

Par exemple, pour éviter le souffle d'un dragon, ce pourrait être un jet de sauvegarde de Dextérité, mais pour éviter les effets d'un sort qui affecte l'esprit cela pourrait être un jet de sauvegarde de Sagesse.

Le MJ vous indiquera également le DD du jet de sauvegarde. Dans le cas d'un sort, le DD dépend du niveau et de la caractéristique d'incantation du lanceur du sort (voir Magie).

La règle d'avantage et de désavantage peut s'appliquer aux jets de sauvegarde.

Arrondi

Quand on vous demande de diviser le résultat d'un dé, par défaut, on arrondit toujours le résultat à l'entier inférieur.

Par exemple 7 divisé par 2 donnera un résultat de 3.

Faire 1 ou 20

Quel que soit le jet (caractéristique, attaque ou sauvegarde) et le DD ou la CA, un 1 naturel au d20 est toujours un échec, et un 20 naturel toujours un succès.

Il n'est par contre pas obligatoire de devoir lancer un dé. Si une action ne pose aucun problème, elle devrait être réussie automatiquement. Et à l'inverse, si une action est impossible, le MJ ne devrait pas demander de jet. Toutefois, demander un jet de dé pour une action très facile peut aider à créer des rebondissements : la porte s'ouvre quel que soit le résultat, mais cela attirera l'attention d'un ennemi en cas d'échec.

Langues

Voici les langues principalement utilisées dans les mondes de GD5e.

Langues	Races/Classes	Alphabet
Commun	Humains, halfelins	Humain
Elfique	Elfes, fées	Elfique
Nain	Nains	Nain
Gnome	Gnomes	Nain
Orc	Orcs	Nain
Goblinoïde	Goblins, hobgobelins, gobelours	Nain
Géant	Géants	Nain
Draconique	Kobolds, dragons	Draconique
Céleste	Anges	Céleste
Fiélon	Diables, démons	Infernal
Profond	Beholders, flagelleurs mentaux	Infernal
Jargon des voleurs	Voleurs	Signes uniquement
Druidique	Druides	Parlé uniquement

Interaction

Le jeu repose sur trois phases distinctes que chaque aventure peut proposer aux joueurs : l'exploration, le combat et l'interaction. Une aventure complète propose ces trois phases à un moment donné ; les personnages sont construits pour cela.

Si les deux premiers font l'objet d'un chapitre spécifique dans les pages suivantes, il n'y a pas vraiment de règles à présenter pour la phase d'interaction. Mais cela ne veut pas dire pour autant que cette phase est moins importante que les autres, au contraire. C'est la base du jeu de rôle, la phase durant laquelle votre personnage discute avec les autres personnages incarnés autour de la table, les Personnages joueurs (PJ), ou avec des personnages interprétés par le MJ, des Personnages non joueurs (PNJ).



Exploration

Ce chapitre décrit les règles d'exploration, l'une des trois phases du jeu avec le combat et l'interaction.

Déplacement

La vitesse de déplacement d'un personnage est indiquée dans la description de sa race. Elle est généralement de 9 mètres/round. Ensuite, selon l'environnement et la situation, l'échelle sur laquelle on la mesure varie un peu.

Rythme de déplacement

En **combat**, on gère cela round par round, soit 6 secondes par 6 secondes (voir Combat). C'est une phase critique du jeu qui demande de l'attention.

En **intérieur**, lorsqu'ils explorent un **donjon**, les personnages avancent avec précaution, prêts à affronter n'importe quel danger qui pourrait surgir de derrière une porte ou au détour d'un couloir. On se base alors sur un rythme de progression par minute.

Rythme	Rapide	Normal	Lent
Distance parcourue	120 m/min	90 m/min	60 m/min
Jet de Discrétion	Impossible	Impossible	Possible

En **extérieur**, on passe généralement à un rythme en kilomètres par heure ou par jour.

Rythme	Rapide	Normal	Lent
Distance parcourue	6 km/h 45 km/jour	4,50 km/h 36 km/jour	3 km/h 27 km/jour

Marche forcée

La table ci-dessus suppose que les personnages marchent 8 heures durant une journée. On peut repousser cette limite en prenant le risque de s'épuiser.

Pour chaque heure de voyage additionnelle après la huitième, chaque personnage doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de l'heure. Le DD est de 10 + 1 pour chaque heure après la huitième. En cas d'échec, le personnage prend un niveau d'épuisement (voir Épuisement).

Montures

Un personnage sur une monture peut galoper pendant une heure, couvrant le double de la distance indiquée à un rythme de déplacement rapide, soit environ 12 km/h. Après cela la monture revient à l'un des trois rythmes normaux jusqu'à ce qu'elle se repose.

Véhicules

Dans un chariot, sur un bateau ou tout autre véhicule similaire, le déplacement se fait à un rythme normal.

Terrain difficile

Les vitesses de déplacement indiquées dans les tables ci-dessus supposent un terrain relativement simple : routes, plaines ou couloirs de donjons déblayés. Des forêts denses, des marais profonds, des ruines jonchées d'éboulements, des montagnes escarpées, des surfaces couvertes de glace ou la zone de contrôle d'une créature hostile (voir Combat) sont par contre considérés comme un terrain difficile.

Sur un terrain difficile, se déplacer coûte le double de la normale (se déplacer d'un mètre en terrain difficile coûte 2 mètres de déplacement), ce qui fait qu'on ne peut couvrir que la moitié de la distance normale en un round, une minute, une heure ou une journée.

Escalader, nager et ramper

Se déplacer en escaladant, en nageant ou en rampant coûte la moitié de sa vitesse, comme en terrain difficile, sauf si la créature possède une vitesse d'escalade ou de nage.

Selon les circonstances (une paroi verticale et glissante ou des eaux agitées), le MJ peut demander un jet de Force (Athlétisme).

Sauter

La Force détermine la distance qu'un personnage peut sauter.

Saut en longueur. Avec un élan d'au moins 3 mètres, un personnage peut sauter un nombre de mètres égal à sa valeur de Force divisée par 3. Sans élan, il ne peut franchir que la moitié de cette distance.

Selon les circonstances (présence d'un petit mur entre le point de départ et le point d'arrivée), le MJ peut demander un jet de Force (Athlétisme).

Saut en hauteur. Avec un élan d'au moins 3 mètres, un personnage peut sauter un nombre de mètres égal à son modificateur de Force divisé par 3 + 1. Sans élan, il ne peut franchir que la moitié de cette hauteur.

Selon les circonstances (étendre les bras pour s'accrocher à quelque chose) le MJ peut demander un jet de Force (Athlétisme) pour sauter un peu plus haut que cette hauteur.

Rencontres

Si les personnages rencontrent d'autres créatures alors qu'ils se déplacent, il incombe à chacun des deux groupes de décider ce qui se produira ensuite : attaquer, engager la conversation, fuir ou simplement attendre de voir ce que l'autre groupe fera, par exemple.

Vision

Il existe 3 degrés de visibilité possibles pour une zone donnée.

Visibilité normale. Lumière vive, soleil, bougie (rayon de 3 mètres), lampes (rayon de 6 mètres), torches (rayon de 9 mètres), lanternes (rayon de 12 mètres). Dans ce cas-là il n'y a aucun malus.

Visibilité réduite. Lumière faible, nuit de pleine lune, crépuscule, aube, brouillard léger, feuillage clairsemé. Dans ce cas-là les créatures ont un désavantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vision.

Visibilité nulle. Obscurité, nuit sans lune, épais brouillard, feuillage dense. Dans ce cas-là les créatures ne voient pas à plus de 1,50 mètre.

Environnement

Les personnages vont souvent s'introduire dans des endroits sombres et dangereux.

Chuter

Après une chute, une créature reçoit 1d6 points de dégâts contondants pour chaque 3 mètres de chute.

Suffoquer

Un personnage peut retenir sa respiration pendant un nombre de minutes égal à 1 + son modificateur de Constitution (minimum 30 secondes).

Après ce délai, vous devez effectuer un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. Le DD est de 12 + 1 pour chaque round supplémentaire. En cas d'échec, le personnage prend un niveau d'épuisement (voir Épuisement).

Se nourrir et boire

Un personnage a besoin en moyenne de 2 litres d'eau et de 1 ration de nourriture par jour d'activité.

S'il ne parvient pas à boire ou à manger cette quantité dans une journée, il prend automatiquement un niveau d'épuisement (voir Épuisement) à la fin de chaque jour.

Épuisement

Un personnage peut supporter 3 niveaux d'épuisement.

Pour chaque jet de sauvegarde de Constitution raté après un effort important (voir Marche forcée, Suffoquer, Se nourrir et boire) ou s'il ne dort pas durant 24 heures, le personnage prend un niveau d'épuisement.

Avec 1 niveau d'épuisement, il a un désavantage à tous ses jets de caractéristiques physiques (Force, Dextérité et Constitution).

Avec 2 niveaux d'épuisement, il perd en plus 50% de ses points de vie actuels.

Avec 3 niveaux d'épuisement, il perd encore 50% de ses points de vie restants (la moitié de la moitié donc).

S'il a 3 niveaux d'épuisement et qu'il rate encore un jet de sauvegarde de Constitution, il tombe à 0 point de vie et s'évanouit. Il est mourant et dès son prochain tour il devra effectuer un jet de sauvegarde contre la mort (voir Combat).

Repos

Un repos consiste pour un personnage à dormir environ 8 heures. On considère que les premiers 50% des points de vie perdus sont de la fatigue, et que les 50% suivants sont de réelles blessures. On ne peut bénéficier que d'un seul repos par jour.

Repos à l'auberge

Cela équivaut à un sommeil continu (sans tour de garde) et dans de bonnes conditions. Le personnage réduit ses niveaux d'épuisement de 2 le cas échéant, et récupère un nombre de points de vie comme suit :

Remonte à 50% de son maximum de points de vie ET récupère en plus (1 + modificateur de Constitution) x son niveau

Par exemple, un personnage de niveau 3 avec un modificateur de Constitution de +1 et 30/50 pv récupèrera (1+1) x 3 = 6 pv et terminera donc à 36 pv. Le même personnage avec 15/50 pv passera en premier à 25 pv puis récupèrera 6 pv pour terminer à 31 pv.

Repos incomplet

Cela équivaut à un sommeil interrompu (pour prendre un tour de garde par exemple) dans un bon lit, ou à un sommeil continu mais sous une tente ou dans un donjon. Le personnage réduit ses niveaux d'épuisement de 1 le cas échéant, et récupère un nombre de points de vie comme suit :

Remonte à 50% de son maximum de points de vie OU récupère (1 + modificateur de Constitution) x son niveau

Par exemple, notre personnage avec 30/50 pv récupèrera (1+1) x 3 = 6 pv et terminera donc à 36 pv. Le même personnage avec 15/50 pv remontera directement à 25 pv et c'est tout.

Repos minimal

Dans tous les autres cas, comme un sommeil interrompu en dormant sous une tente ou dans un donjon, ou bien après une journée où l'on a manqué d'eau ou de nourriture, le personnage ne réduit aucun niveau d'épuisement et récupère seulement un nombre de points de vie égal à :

(1 + modificateur de Constitution) x son niveau

Dans ce cas, notre personnage récupèrera (1+1) x 3 = 6 pv et c'est tout.

Autre

Entre deux aventures, un personnage récupère tous ses points de vie, mais un personnage qui ne se repose pas entre deux journées ne récupère aucun point de vie.

GAME DESIGN

La règle de repos peut paraitre complexe, mais c'est la base d'un jeu Gritty, d'où son importance et sa précision.

COMBAT

Ce chapitre décrit les règles de combat, l'un des trois phases du jeu avec l'exploration et l'interaction.

Les combats sont organisés en **rounds** qui représentent 6 secondes (10 rounds = 1 minute). Pendant un round, chaque participant joue à son **tour**.

INITIATIVE

Au début du combat, on détermine l'initiative de chacun des participants. Pour cela chaque joueur lance un dé (d20 ou d10, suivant la part de hasard que le MJ souhaite apporter) et ajoute le modificateur de Dextérité de son personnage au résultat. Le MJ fait de même pour chaque PNJ qui participe au combat.

Ensuite, chaque participant (PJ et PNJ) agit à son tour en fonction de son initiative, en commençant pas celui qui a la plus haute valeur pour terminer par celui qui a la plus basse.

En cas d'égalité d'initiative entre un PJ et un PNJ, le PJ joue en premier. En cas d'égalité entre deux PJ, les joueurs décident entre eux qui jouera le premier.

RÈGLE OPTIONNELLE

Au lieu de jeter un dé pour l'initiative, le MJ peut décider que chaque participant au combat jouera selon sa valeur de Dextérité. Cela accélère un peu le combat, plus encore si les joueurs se placent autour de la table en fonction de la valeur de Dextérité de leur personnage, dans le sens horaire à partir du MJ.

SURPRISE

Si une créature ne s'attend pas à être attaquée, elle est surprise. Une créature surprise ne peut ni agir ni se déplacer, et les jets d'attaque contre elle ont un avantage durant le round. Généralement la surprise ne dure qu'un round. Dès le prochain round elle participera à l'initiative.

TOUR DE JEU

Lorsque c'est à son tour de jouer, votre personnage peut effectuer une action et un déplacement, dans n'importe quel ordre.

DÉPLACEMENT

L'**espace** qu'occupe une créature sur le champ de bataille dépend de sa taille.

Taille	Espace
Très Petite (TP)	75 cm x 75 cm
Petite (P)	1,50 m x 1,50 m
Moyenne (M)	1,50 m x 1,50 m
Grande (G)	3 m x 3 m
Très Grande (TG)	4,50 m x 4,50 m
Gigantesque (Gig)	6 m x 6 m ou plus

Tout l'espace à sa portée, généralement un rayon de 1,50 m autour d'elle (les 8 cases adjacentes si vous jouez sur une grille composée de cases représentant 1,50 x 1,50 m) ou un peu plus suivant la taille de la créature ou l'allonge de l'arme qu'elle détient, définit sa **zone de contrôle**.

Votre personnage peut se déplacer sur le champ de bataille dans la limite de sa vitesse de déplacement. Ce déplacement peut être fractionné, c'est-à-dire qu'il peut par exemple bouger de 3 mètres, effectuer une action, puis bouger de nouveau de 6 mètres.

On ne peut pénétrer dans l'espace d'une autre créature qu'avec son consentement.

La zone de contrôle d'une créature hostile compte comme un terrain difficile ; s'y déplacer coûte le double de la normale.

ACTION

Une action correspond par exemple à :

- Attaquer
- Lancer un sort (voir Magie)
- Courir (se déplacer de nouveau)
- Stabiliser une créature mourante (voir Stabiliser une créature mourante)
- Interagir avec un objet (enfoncer une porte, boire une potion, s'équiper d'un bouclier, allumer une torche, etc)

GAME DESIGN

Ne cherchez plus, il n'y a pas d'attaque d'opportunité, d'action bonus et de réaction. Simple is beautiful !

ATTAQUER

Un jet d'attaque avec une arme est semblable à un jet de caractéristique, à la différence près qu'au lieu de devoir égaler ou dépasser un DD, il faut dans ce cas égaler ou dépasser la valeur de la Classe d'armure (CA) de l'adversaire.

Rappel : quelle que soit la CA de l'adversaire, un 1 naturel au d20 d'attaque est toujours un échec, et un 20 naturel au d20 d'attaque est toujours un succès.

N'oubliez pas que suivant les circonstances le jet peut s'effectuer avec un avantage (attaque dans le dos, etc) ou un désavantage (terrain difficile, etc).

ATTAQUE AU CORPS À CORPS

Si le personnage utilise une arme de corps à corps et que son allonge, généralement de 1,50 mètre, couvre la distance entre le personnage et la cible, il peut effectuer une attaque au corps à corps. Dans ce cas on utilise le modificateur de Force.

d20 + modificateur de Force
+ bonus de maîtrise (s'il maitrise l'arme)

Attaque à distance
Si le personnage utilise une arme de distance (fronde, arc, arbalète, etc) ou jette une arme de corps à corps avec la propriété lancer (dague, hachette, etc), il peut effectuer une attaque à distance. Dans ce cas on utilise le modificateur de Dextérité.

d20 + modificateur de Dextérité
+ bonus de maîtrise (s'il maitrise l'arme)

Suivant la situation, si une créature se protège derrière un arbre ou un mur par exemple, le MJ peut appliquer un modificateur de situation sous la forme d'un bonus à la CA pour la cible (+2, +4, etc).

Attaque avec deux armes
Sauf indication contraire, un personnage peut combattre avec une arme dans chaque main s'il porte une arme de taille M (1d8 de dégâts) ou inférieure dans sa main principale et une arme de taille TP (1d4 de dégâts) dans sa main secondaire. Le personnage effectue alors deux attaques par round, une pour chaque main, mais son bonus de Force aux dégâts ne s'applique que pour sa main principale.

Bien entendu, dans ce cas, il n'a plus de main libre pour tenir un bouclier, une torche, etc.

Coups
Si un personnage attaque sans arme, en donnant un coup de poing, de pied ou de tête, il effectue une attaque au corps à corps normalement (il maitrise ces attaques). Les dégâts sont alors de :

1 + modificateur de Force + bonus de maîtrise

Lutte
Si deux créatures de même taille luttent à mains nues, on effectue un jet d'opposition en utilisant les caractéristiques suivant la situation : Force vs Force ou Force vs Dextérité (voir Jet d'opposition).

Si une créature fait une taille de plus que l'autre, elle a un avantage à son jet. La lutte est impossible entre deux créatures qui ont deux tailles ou plus de différence.

La créature qui l'emporte décide de l'effet : faire tomber à terre son adversaire ou le retenir, ce qui l'empêche d'effectuer une action et de se déplacer jusqu'à ce qu'il réussisse à reprendre le dessus ou à s'échapper en gagnant un nouveau jet d'opposition à son tour.

Dégâts
Si l'attaque touche, les dégâts infligés sont par défaut égaux aux dégâts indiqués par l'arme plus le modificateur de la caractéristique utilisée par l'attaque (Force ou Dextérité), et ces dégâts sont soustraits des points de vie de la cible.

Par exemple, une épée longue inflige 1d8 + modificateur de Force, et une arbalète lourde inflige 1d10 + modificateur de Dextérité.

Type de dégâts
Les dégâts des armes sont de type contondant ou tranchant. Il existe aussi des dégâts physiques causés par le feu, le froid, le poison, etc. Et des dégâts mentaux, généralement causés par des sorts qui affectent l'esprit.

Certaines créatures sont résistantes ou vulnérables à certains types de dégâts.

Résistance et vulnérabilité
Si une créature est **résistante** à un type de dégât, les dégâts de ce type sont réduits de moitié contre elle.

À l'inverse, si une créature est **vulnérable** à un type de dégâts, les dégâts de ce type sont doublés contre elle.

La résistance et la vulnérabilité sont appliquées après tout autre modificateur de dégâts, et plusieurs résistances ou vulnérabilités qui affectent le même type de dégâts ne se cumulent pas.

Coup critique
Un 20 naturel au jet d'attaque touche automatiquement, et est de plus considéré comme un coup critique. Le personnage ajoute alors à ses dégâts normaux les dégâts maximums de son arme.

Par exemple, un coup critique avec une épée longue inflige 1d8 + modificateur de Force + 8.

Jet de sauvegarde contre la mort
Une créature qui tombe à 0 point de vie est **mourante** et devient inconsciente. À chacun de ses tours, elle devra effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. Si elle accumule en premier 3 succès, elle reprend 1 point de vie et redevient consciente. Si elle accumule en premier 3 échecs, elle meurt. Un 1 naturel compte comme 2 échecs et un 20 naturel compte comme 2 succès.

Ce jet de sauvegarde contre la mort se fait entre le joueur et le MJ. Les autres joueurs n'ont pas à savoir où en est leur compagnon, afin d'ajouter un peu de tension autour de la table.

Notez que selon les circonstances (tomber dans la lave d'un volcan, faire une chute d'une hauteur gigantesque, encaisser d'énormes dégâts, etc) le MJ peut décider qu'à 0 point de vie le personnage est mort et n'a pas droit à un jet de sauvegarde contre la mort.

Stabiliser une créature mourante
Un personnage peut tenter de sauver un compagnon mourant en utilisant son action pour tenter de le stabiliser. Pour cela il doit posséder une trousse de soins et réussir un jet de Sagesse DD 10. En cas de réussite, le compagnon est stabilisé ; il reste inconscient et à 0 point de vie, mais il n'a plus à effectuer de jet de sauvegarde contre la mort à chacun de ses tours.

Magie

Ce chapitre décrit les règles spécifiques pour lancer des sorts et la magie en général.

Nombre de sorts connus

La table de chaque classe de lanceur de sorts indique le nombre de sorts connus par un personnage en fonction de son niveau. Un personnage ne peut connaitre que des sorts qui apparaissent dans la liste de sorts de sa classe.

Par exemple, un clerc de niveau 3 connait 11 sorts, qu'il ne peut choisir que parmi la liste des sorts de clerc.

La description de chaque classe indique comment le personnage obtient de nouveaux sorts lorsqu'il gagne un niveau.

Nombre de sorts par jour

La table de chaque classe de lanceur de sorts indique le nombre de sorts que peut lancer chaque jour un personnage en fonction de son niveau. Quel que soit le niveau du sort lancé, cela compte comme une utilisation.

Et un personnage ne peut lancer qu'au **maximum 3 fois le même sort durant une journée**.

Par exemple, un magicien de niveau 1 peut lancer 5 sorts par jour. Cela peut être trois sorts de projectile magique, un sort d'alarme et un sort de lumière, mais pas cinq sorts de projectile magique.

Niveau maximum des sorts

La première limitation est déterminée par le niveau du lanceur de sorts. Un personnage ne peut lancer que des sorts d'un niveau égal ou inférieur au niveau de sa classe.

Par exemple, un magicien de niveau 5 pourra lancer des sorts de niveaux 1 à 5, mais pas de niveau 6.

La caractéristique d'incantation impose également un niveau maximum des sorts que le personnage peut lancer. Ce niveau maximum est égal à :

5 + modificateur de la caractéristique d'incantation

Par exemple, un magicien de niveau 9 avec 16 (+3) en Intelligence pourra lancer des sorts de niveaux 1 à 8, mais aucun sort de niveau 9, même si normalement son niveau le lui permet.

Écoles de magie

Chaque sort indique de quelle école de magie il est issu. Il en existe huit et un magicien peut être amené à se spécialiser dans l'une d'elles.

Abjuration. Protège des créatures, annule des effets nocifs, ou bannit des créatures sur un autre plan.

Divination. Révèle des informations secrètes ou l'emplacement de créatures ou d'objets cachés.

Enchantement. Affecte l'esprit d'autres créatures, les force à vous considérer comme un ami ou les contrôle.

Évocation. Manipule l'énergie magique pour produire des effets comme des explosions ou soigner.

Illusion. Trompe les sens des créatures pour leur faire percevoir des choses ou des sons qui n'existent pas.

Invocation. Invoque des créatures ou des objets, ou permet de se téléporter vers un autre lieu.

Nécromancie. Manipule les énergies de la vie et de la mort, et permet de créer des morts-vivants.

Transmutation. Altère les propriétés d'une créature, d'un objet ou d'un environnement.

Temps d'incantation

Par défaut, le temps d'incantation d'un sort est équivalent à 1 action. La description du sort indiquera si cela est différent.

Portée

La description de chaque sort indique sa portée. À la différence de la portée nominale des armes, il s'agit ici directement de la portée maximale.

Par défaut le lanceur doit pouvoir voir sa ou ses cibles. La description du sort indiquera si cela est différent.

Personnelle

Affecte uniquement le lanceur du sort.

Contact

Affecte une créature touchée par le lanceur du sort. Sauf indication contraire, le lanceur du sort peut se choisir pour cible.

Ligne

Affecte toutes les créatures sur une ligne droite qui a pour origine le lanceur du sort et qui part dans la direction choisie par celui-ci. La largeur et la longueur de la ligne sont indiquées dans la description du sort. Sauf indication contraire, le sort n'affecte pas le lanceur du sort.

Tout obstacle (mur, porte fermée, arbre, etc) stoppe la propagation du sort dans cette direction.

Sphère

Affecte toutes les créatures présentes dans une sphère. Le point d'origine et le rayon de la sphère sont indiqués dans la description du sort. Sauf indication contraire, le sort affecte le lanceur du sort s'il est présent dans la sphère.

Tout obstacle (mur, porte fermée, arbre, etc) stoppe la propagation du sort dans cette direction.

Composantes

La description de chaque sort indique s'il nécessite une composante verbale (V), somatique (S) ou matérielle (M).

Une composante **verbale** implique que le lanceur de sort puisse parler pour lancer le sort. Dans une zone de silence magique, ce type de sort ne fonctionnera pas.

Une composante **somatique** implique que le lanceur de sort puisse effectuer des gestes pour lancer le sort. S'il est entravé, ce type de sort ne fonctionnera pas.

Une composante **matérielle** implique que le lanceur de sort utilise un petit élément pour lancer le sort. À vous d'imaginer lequel en fonction du sort (une plume, une araignée, du sable, etc).

Pour les dévots (lanceurs de sorts divins), brandir son symbole sacré permet de s'affranchir des composantes matérielles d'un sort. Pour les mages (lanceurs de sorts arcaniques), la sacoche de composantes (voir Équipement) contient tout le nécessaire en quantité. Uniquement si la description du sort indique le prix d'une composante matérielle, celle-ci devra être fournie. Elle sera alors détruite au moment où le personnage lance le sort.

Durée

La description de chaque sort indique sa durée.

Par défaut le lanceur peut mettre fin prématurément à son sort à tout moment en utilisant 1 action.

Cumul des effets

Sauf indication contraire, lancer plusieurs fois le même sort sur une même cible n'accumule pas ses effets.

Par exemple, lancer 3 fois sur la même personne un sort qui donne +1 à la CA ne donnera que +1 à la CA, et non pas +3.

De même, lancer 2 fois sur la même personne un sort qui donne +3 mètres de mouvement ne donnera que +3 mètres, et non pas +6 mètres.

Jet d'attaque avec un sort

Si la description du sort indique que le lanceur du sort doit effectuer un jet d'attaque afin de déterminer si la cible visée est touchée par l'effet du sort, le jet d'attaque est le suivant :

d20 + modificateur de la caractéristique d'incantation + bonus de maîtrise

Jet de sauvegarde

Si la description du sort indique que la ou les cibles doivent effectuer un jet de sauvegarde pour éviter tout ou partie des effets du sort, le DD est le suivant :

8 + modificateur de la caractéristique d'incantation + bonus de maîtrise

GAME DESIGN

Il n'y a pas de concept général de concentration sur les sorts. Si elle est nécessaire, la description du sort l'indique.

Objets magiques

Les objets magiques se classent en deux grandes catégories : les consommables et les autres.

Consommables

Ces objets disparaissent après leur utilisation. Ce sont typiquement les potions (après les avoir bues) et les parchemins magiques (après avoir libéré le sort).

Parchemin magique. Seul un personnage, qui possède dans sa liste de sorts le sort inscrit sur le parchemin, peut le lire et le reconnaitre. Si, de plus, le personnage est d'un niveau égal ou supérieur au niveau du sort, il peut alors également lancer le sort du parchemin. Peu importe qui a écrit le parchemin, le sort se lance en fonction du niveau du personnage qui lit le parchemin. Les sorts lancés depuis un parchemin ne comptent pas dans les limites de sorts par jour.

Grimoire. Un magicien peut recopier sur son grimoire un sort de magicien depuis un parchemin magique si ce sort est d'un niveau égal ou inférieur à son niveau de magicien. Pour chaque niveau du sort, cela prend 1 heure et coûte 50 po en diverses composantes. Une fois l'opération réalisée, le parchemin devient poussière et le sort est maintenant connu par le magicien (voir Magicien).

Non consommables

Les autres objets magiques, comme les anneaux, les capes, les bracelets, les bâtons, etc, indiquent parfois dans leur description qu'ils doivent se lier au personnage pour libérer leur potentiel magique.

Lien. Se lier à un objet magique demande de passer 1 heure au calme avec l'objet. Un personnage ne peut se lier qu'à un nombre limité d'objets à la fois, égal à son modificateur de Charisme (minimum 1). Se défaire du lien avec un objet ne prend qu'une action.



Races

Lors de la création de votre personnage, vous allez devoir choisir sa race. Voici la description de 6 races éligibles pour votre personnage.

Dans ce chapitre, pour plus de facilité, le mot « vous » désigne aussi votre personnage.

GAME DESIGN

Toutes les races ont une vitesse de déplacement de 9 mètres. Ainsi un personnage de petite taille (P) ne ralentit pas inutilement le groupe et on évite durant les combats de fastidieux calculs qui ne sont d'ailleurs pas si logiques.

De plus, les restrictions sur les caractéristiques au niveau 1, qui ne portent que sur les 3 caractéristiques physiques, ont pour but de s'assurer que le plus fort des halfelins ne le sera pas autant que le plus fort des orcs, ou que le plus adroit des nains ne le sera pas autant que le plus adroit des elfes, tout en permettant à chaque race d'être efficace dans toutes les classes. On veut des races typées !

Humain

Les humains sont hétéroclites, colonisateurs et s'adaptent à n'importe quel environnement. Il y en a de tous les caractères et leurs centres d'intérêt sont très divers. Leur principale cellule est la famille ou la communauté.

Ils mesurent en moyenne entre 1,60 et 1,90 mètre, pèsent entre 60 et 100 kg, et ont une espérance de vie de 100 ans.

Traits

Polyvalence. Vous pouvez augmenter la valeur d'une de vos caractéristiques de +2, ou deux caractéristiques de +1, sans dépasser 18 dans une caractéristique.

Vitesse. Votre vitesse de déplacement est de 9 mètres par round.

Langue. Commun.

Demi-elfe

Nés d'un parent elfe et d'un parent humain, les demi-elfes n'appartiennent réellement à aucun de ces deux mondes et passent fréquemment de l'un à l'autre. Ils sont généralement créatifs et souvent charismatiques, aiment les arts comme les elfes, et s'adaptent comme les humains.

Ils mesurent en moyenne comme les humains et les elfes, entre 1,60 et 1,90 mètre, mais ne sont ni aussi sveltes que les elfes, ni aussi robustes que les humains, pesant entre 60 et 90 kg. Ils ont une espérance de vie de 200 ans. Les demi-elfes n'ont pas tous les oreilles pointues.

Traits

Polyvalence. Vous pouvez augmenter la valeur d'une de vos caractéristiques de +1, sans dépasser 18 dans cette caractéristique.

Vitesse. Votre vitesse de déplacement est de 9 mètres par round.

Langue. Commun et elfique.

Vision dans le noir. Vous voyez dans l'obscurité non magique comme en pleine lumière dans un rayon de 18 mètres.

Elfe

Les elfes accordent une grande importance à la liberté individuelle et sont par nature très patients. Leurs centres d'intérêt sont l'art, la culture en général et la magie des arcanes. Ils affectionnent la nature et les forêts. Leur principale cellule est l'individu.

Ils mesurent en moyenne comme les humains, entre 1,60 et 1,90 mètre, mais sont plus sveltes, pesant entre 50 et 70 kg. Ils ont une espérance de vie de 500 ans. Les elfes sont imberbes et ont les oreilles pointues.

Traits

Restrictions. 16 max en Constitution au niveau 1.

Vitesse. Votre vitesse de déplacement est de 9 mètres par round.

Langue. Elfique, et commun si votre valeur d'Intelligence est supérieure ou égale à 8.

Vision dans le noir. Vous voyez dans l'obscurité non magique comme en pleine lumière dans un rayon de 18 mètres.

Transe. Vous n'avez pas réellement besoin de dormir et effectuez un repos en 4 heures au lieu de 8 heures.

Ascendance féerique. Vous avez un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts de charme et de sommeil.

Entraînement aux armes elfiques. Vous maitrisez les arcs et les épées (courtes et longues).

Gnome

Les gnomes sont joyeux ; ils aiment rire, s'amuser et ont le sens de la fête. La liberté individuelle est également un concept important pour eux. Leurs centres d'intérêt sont la magie, les pierres précieuses sous toutes leurs formes et les animaux de la forêt. Leur principale cellule est la famille.

Ils mesurent en moyenne entre 1 et 1,20 mètre, pèsent entre 20 et 25 kg, et ont une espérance de vie de 300 ans. Leur nez est proéminent et ils portent souvent la barbe ou la moustache.

Traits

Restrictions. 16 max en Force au niveau 1.

Vitesse. Votre vitesse de déplacement est de 9 mètres par round.

Langue. Gnome, et commun si votre valeur d'Intelligence est supérieure ou égale à 8.

Petite taille. Vous obtenez un bonus de +1 à la CA mais vous ne pouvez pas utiliser efficacement d'armes de taille TG, ni de tenues (armure, etc) autres que de taille P.

Vision dans le noir. Vous voyez dans l'obscurité non magique comme en pleine lumière dans un rayon de 18 mètres.

Résistance aux sorts. Vous avez un avantage aux jets de sauvegarde contre tous les sorts qui affectent l'esprit et aux jets d'Intelligence (Investigation) pour détecter des illusions.

Connaissance en ingénierie. Vous avez un avantage aux jets d'Intelligence (Connaissances) et de Sagesse (Perception) en relation avec l'alchimie, les objets magiques et les dispositifs technologiques.

Halfelin

Les halfelins sont joyeux, curieux et impétueux. Leurs centres d'intérêt sont la gastronomie et la découverte du monde en général. Ils ont une chance légendaire et affectionnent les collines et les maisons aux flancs de celles-ci. Leur principale cellule est la famille et ils se mêlent très souvent aux humains.

Ils mesurent en moyenne entre 1 et 1,20 mètre, pèsent entre 20 et 25 kg, et ont une espérance de vie de 100 ans.

Traits

Restrictions. 16 max Force au niveau 1.

Vitesse. Votre vitesse de déplacement est de 9 mètres par round.

Langue. Commun, et une langue de votre choix si votre valeur d'Intelligence est supérieure ou égale à 10.

Petite taille. Vous obtenez un bonus de +1 à la CA mais vous ne pouvez pas utiliser efficacement d'armes de taille TG, ni de tenues (armure, etc) autres que de taille P.

Chanceux. Vous pouvez relancer une fois tous les 1 naturels obtenus au d20 de vos jets de caractéristiques et de sauvegarde. Si vous obtenez de nouveau 1, vous gardez ce résultat.

Nain

Les nains ont le sens de l'ordre et de la parole donnée. Leurs centres d'intérêt sont la construction, l'artisanat et la forge. Ils sont très croyants et respectueux envers les dieux. Les nains sont fiers et parfois, voire souvent, têtus. Ils affectionnent les montagnes et les cités souterraines. Leur principale cellule est le clan, une sorte de famille élargie.

Ils mesurent en moyenne entre 1,30 et 1,50 mètre, pèsent entre 60 et 80 kg, et ont une espérance de vie de 300 ans. La quasi-totalité des hommes portent la barbe.

Traits

Restrictions. 16 max en Dextérité au niveau 1.

Vitesse. Votre vitesse de déplacement est de 9 mètres par round.

Langue. Nain, et commun si votre valeur d'Intelligence est supérieure ou égale à 8.

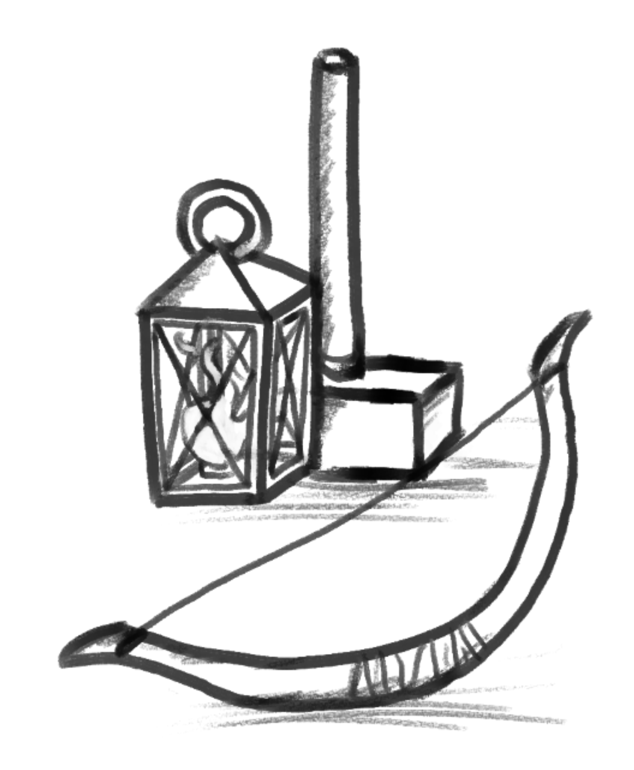
Vision dans le noir. Vous voyez dans l'obscurité non magique comme en pleine lumière dans un rayon de 18 mètres.

Résistance naine. Vous avez un avantage aux jets de sauvegarde contre les poisons.

Connaissance de la pierre. Vous avez un avantage aux jets d'Intelligence (Connaissances) et de Sagesse (Perception) en relation avec la pierre.

Entraînement aux armes naines. Vous maitrisez les marteaux de guerre et les haches (hachettes et haches de guerre).

Formation au port des armures naines. Vous maitrisez toutes les armures, quelle que soit votre classe, mais vous devez toujours respecter les limitations de votre classe pour pouvoir lancer des sorts.



Classes

Lors de la création de votre personnage, vous allez devoir choisir sa classe. Voici la description de 12 classes éligibles pour votre personnage, classées en 4 catégories :

- Les combattants (guerrier, barbare, rôdeur)
- Les roublards (voleur, assassin, barde)
- Les dévots (clerc, paladin, druide)
- Les mages (magicien, occultiste, ensorceleur)

Dans ce chapitre, pour plus de facilité, le mot « vous » désigne aussi votre personnage.

Niveaux

Normalement votre personnage débute au niveau 1, mais vous pouvez le faire commencer au niveau que vous souhaitez, en accord avec le MJ.

Les personnages gagnent des niveaux lorsqu'ils atteignent des objectifs lors d'une aventure (règle des millestones). Le MJ vous signifiera quand cela se produit.

Capacités

Sauf indication contraire, une capacité qui affecte une créature concerne également le personnage qui utilise cette capacité.

Équipement de départ

Un équipement type est proposé pour chaque classe afin de pouvoir commencer à jouer rapidement. Cependant cet équipement peut être modifié en accord avec le MJ, et ce pour plusieurs raisons.

L'histoire de votre personnage peut justifier qu'il ait plus ou moins d'argent au début de sa première aventure, selon qu'il soit noble ou paysan par exemple.

Vos choix peuvent également influer sur son équipement, de sorte qu'un guerrier pourrait vouloir échanger son épée longue et son arc contre une arme à deux mains s'il choisit le style de combat Arme à deux mains dès le niveau 1.

Si votre personnage n'est pas de niveau 1, cela peut aussi justifier qu'il démarre le jeu avec des équipements de meilleure qualité.

Enfin, par simple goût de votre part en tant que joueur, vous pouvez tout à fait décider de ne pas prendre certains objets et d'en choisir d'autres (voir Équipement).

Bref, tant que tout est cohérent et que le MJ l'accepte, vous pouvez déterminer l'équipement de votre personnage comme vous le souhaitez.

GAME DESIGN : CAPACITÉS

Par rapport à DD5e, à GD5e de nombreuses capacités sont limitées dans le temps. Cela oblige les joueurs à faire constamment des choix sur l'utilisation de leurs capacités et non pas à les utiliser automatiquement à chaque round une fois qu'ils ont trouvé la bonne séquence. DD est et restera un jeu de gestion de ressources.

Si vous voulez créer de nouvelles capacités, prenez en compte que la force et/ou la durée d'une capacité se base généralement sur l'une des 6 caractéristiques, alors que sa fréquence se base généralement sur le bonus de maîtrise, qui dépend du niveau du personnage.

GAME DESIGN : SORTS

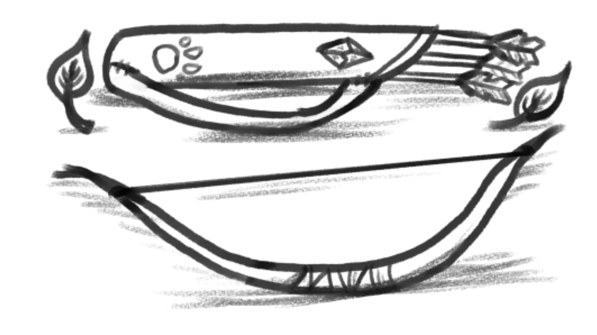
Niveau des sorts. Grosse simplification : un lanceur de sorts de niveau x lance des sorts de niveau x. On oubli cette règle folle de DD5e où un magicien de niveau 7 ne peut lancer que des sorts de niveau 4. Bien entendu le niveau de tous les sorts a donc été revu.

Nombre de sorts par jour. Le jeu repose sur une moyenne de 20 rounds de combats par jour (4 rencontres de 5 rounds ou 5 rencontres de 4 rounds). Et si certains sorts durent 1 seul round, d'autres durent plusieurs rounds. D'où une moyenne de 10 sorts par jour pour le côté gestion.

Ensuite, le parti pris assumé est que l'on attend d'un lanceur de sorts qu'il lance des sorts de plus en plus puissants, pas forcément qu'il lance de plus en plus de sorts. D'où un nombre de sorts élevés dès le niveau 1, pour que le lanceur de sorts ait quelque chose à faire, même sans sort à volonté, mais qui progresse lentement par la suite.

Puissance des sorts. Déjà, il n'y a plus de sorts de niveau 0 à volonté. Il faut gérer toutes ses ressources magiques. Ensuite, il n'y a plus de notion d'emplacement de niveau de sort, donc un magicien niveau 5 peut maintenant lancer *boule de feu* trois fois par jour s'il le souhaite.

Conséquences de cela, les dégâts de certains sorts ont été revus un peu à la baisse pour compenser le fait qu'ils peuvent être lancés plus souvent. Mais ils restent toujours liés au niveau, de sorte qu'une *boule de feu* lancé au niveau 9 fera toujours plus de dégâts qu'au niveau 5.



Guerrier

Le guerrier est un combattant expert des armes et des combats. Dans le groupe, c'est généralement lui qui est en première ligne lors des affrontements. C'est un personnage polyvalent, qui maitrise toutes les armures et toutes les armes, au corps à corps et à distance, qui connait de nombreuses techniques lui permettant d'infliger de gros dégâts, et qui peut résister à de nombreux coups.

La plus forte caractéristique d'un guerrier est généralement la Force.

Dé de vie. 1d10

Caractéristiques maitrisées. FOR, CON

Maitrise. Toutes les armures et tous les boucliers ; toutes les armes.

Équipement type. Armure d'écailles, bouclier, une arme de taille M (épée longue), dague, arc et 20 flèches, sac à dos, 10 torches, boite d'allume-feu, corde de 15 m, 6 rations, gourde, vêtements de voyage, bourse, 10 po.

Niv	Bonus de maitrise	Capacités
1	+2	Style de combat
2	+2	Fougue
3	+2	Critique amélioré
4	+2	Amélioration de caractéristiques
5	+3	Attaque supplémentaire
6	+3	Amélioration de caractéristiques
7	+3	Style de combat
8	+3	Amélioration de caractéristiques
9	+4	Inflexible

Style de combat

Choisissez un style de combat parmi ceux proposés ci-dessous. Vous ne pouvez pas choisir deux fois le même style.

Arme à deux mains. Vous pouvez relancer tous les 1 et 2 naturels du dé de dégâts de votre arme si vous la tenez à deux mains (propriété polyvalente ou à deux mains). Vous devez obligatoirement prendre le nouveau résultat.

Combat à deux armes. Vous pouvez porter une arme de taille P (1d6 de dégâts) dans votre main secondaire et appliquer votre modificateur de Force aux dégâts de l'arme dans votre main secondaire.

Combat à distance. Vous obtenez +2 à vos jets d'attaques avec une arme de distance.

Défense. Votre CA augmente de +1 si vous portez une armure.

Duel. Vous obtenez un bonus de +2 aux dégâts si vous combattez avec une arme dans une main et rien dans l'autre.

Protection. Vous pouvez imposer un désavantage aux jets d'attaque d'une créature qui attaque un de vos alliés à 1,50 mètre ou moins de vous si vous portez un bouclier.

Fougue

Vous pouvez effectuer 1 action supplémentaire durant ce round. Vous ne pouvez pas cumuler deux fougues durant un même round.

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à votre bonus de maîtrise.

Critique amélioré

Vous considérez un 19 naturel à un jet d'attaque comme un coup critique, comme pour un 20 naturel.

Attaque supplémentaire

À chaque round, à votre tour, vous pouvez effectuer 1 attaque supplémentaire.

Amélioration de caractéristiques

Vous pouvez augmenter la valeur d'une de vos caractéristiques de +2, ou deux caractéristiques de +1. Une caractéristique ne peut pas dépasser 20 par l'intermédiaire de cette capacité.

Inflexible

Si vous ratez un jet de sauvegarde, vous pouvez relancer le dé de sauvegarde.

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à votre bonus de maîtrise.



Barbare

Le barbare est un combattant léger, puissant, brutal et incontrôlable. En combat, sans armure ou seulement équipé d'une armure légère, il inflige d'énormes dégâts, surtout au corps à corps. Et lorsqu'il entre en rage, il devient difficile de contrôler l'énergie bestiale qu'il libère. Les barbares sont souvent indisciplinés et ont du mal à suivre des ordres.

Les plus fortes caractéristiques d'un barbare sont généralement la Force et la Constitution.

Dé de vie. 1d10+1

Caractéristiques maitrisées. FOR, CON

Maitrise. Armures de cuir (max) et tous les boucliers ; toutes les armes de corps à corps.

Équipement type. Armure de peaux, une arme de taille TG (hache à deux mains), 2 javelines, sac à dos, sac de couchage, 10 torches, boite d'allume-feu, corde de 15 m, 8 rations, gourde, vêtements communs, bourse, 5 po.

Niv	Bonus de maitrise	Capacités
1	+2	Style de combat
2	+2	Rage
3	+2	Attaque téméraire
4	+2	Amélioration de caractéristiques
5	+3	Attaque supplémentaire
6	+3	Rage inébranlable
7	+3	Instinct sauvage
8	+3	Amélioration de caractéristiques
9	+4	Critique brutal

Style de combat

Choisissez un style de combat parmi ceux proposés ci-dessous. Vous ne pouvez pas choisir deux fois le même style.

Arme à deux mains. Vous pouvez relancer tous les 1 et 2 naturels du dé de dégâts de votre arme si vous la tenez à deux mains (propriété polyvalente ou à deux mains). Vous devez obligatoirement prendre le nouveau résultat.

Défense sans armure. Votre CA augmente de votre modificateur de Constitution, en plus de votre modificateur de Dextérité, si vous ne portez pas d'armure. Vous pouvez porter un bouclier et bénéficier de cet avantage.

Duel. Vous obtenez un bonus de +2 aux dégâts si vous combattez avec une arme dans une main et rien dans l'autre.

Rage

Au prix d'une action, vous pouvez entrer en rage. Lorsque vous êtes en rage, vous ajoutez votre modificateur de Constitution à votre CA contre les attaques avec une arme. De plus, si votre attaque utilise la Force, vous doublez votre modificateur de Force aux jets d'attaque et aux dégâts. La rage dure 10 rounds et tant que vous êtes en rage vous devez attaquer tout ennemi de votre choix que vous pouvez atteindre.

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à votre bonus de maîtrise.

Attaque téméraire

Vous pouvez choisir d'effectuer une attaque au corps à corps avec un avantage, mais toutes les attaques contre vous jusqu'à votre prochain tour auront également un avantage.

Amélioration de caractéristiques

Vous pouvez augmenter la valeur d'une de vos caractéristiques de +2, ou deux caractéristiques de +1. Une caractéristique ne peut pas dépasser 20 par l'intermédiaire de cette capacité.

Attaque supplémentaire

À chaque round, à votre tour, vous pouvez effectuer 1 attaque supplémentaire.

Rage inébranlable

Lorsque vous êtes en rage, si vous échouez à un jet de sauvegarde, vous pouvez relancer le dé et utiliser le nouveau résultat.

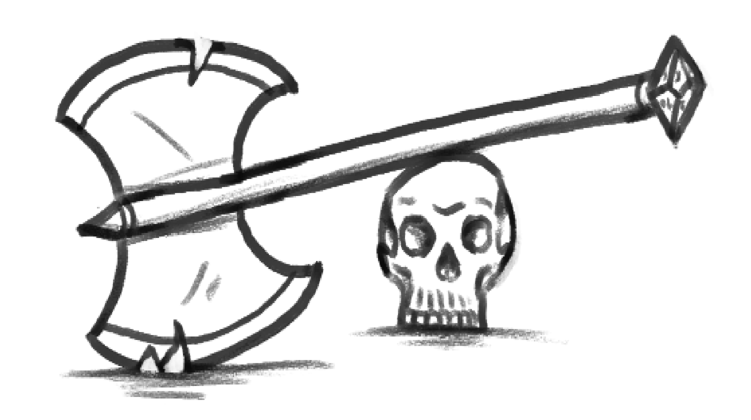
Vous ne pouvez utiliser cette capacité qu'une seule fois par rage.

Instinct sauvage

Vous avez un avantage aux jets d'initiative.

Critique brutal

Si vous réalisez un coup critique (20 naturel à un jet d'attaque) lors d'une attaque au corps à corps, vous pouvez lancer deux fois le dé de dégâts (en plus du bonus du coup critique).



Rôdeur

Le rôdeur est un combattant souvent solitaire qui vit dans la nature ou aux frontières des royaumes et qui constitue la première barrière face aux invasions. Les rôdeurs se font un devoir de repousser les hordes d'orcs, de goblinoïdes et de kobolds qui souillent la nature, et font de manière générale face à toutes les créatures monstrueuses qui n'ont que la destruction du monde comme horizon. Les rôdeurs et les druides partagent souvent les mêmes objectifs.

Les plus fortes caractéristiques d'un rôdeur sont généralement la Force ou la Dextérité, et la Sagesse.

Dé de vie. 1d10

Caractéristiques maitrisées. CON, SAG

Maitrise. Armures d'écailles (max) et tous les boucliers ; toutes les armes de taille TP, P et M.

Équipement type. Armure de cuir clouté, une arme de taille M (épée longue), dague, arc et 20 flèches, sac à dos, sac de couchage, 10 torches, boite d'allume-feu, corde de 15 m, 8 rations, gourde, vêtements de voyage, bourse, 5 po.

Niv	Bonus de maitrise	Capacités
1	+2	Style de combat, Explorateur né
2	+2	Ennemi juré
3	+2	Briseur de hordes
4	+2	Amélioration de caractéristiques
5	+3	Attaque supplémentaire
6	+3	Connaissance des plantes
7	+3	Tactique défensive
8	+3	Amélioration de caractéristiques
9	+4	Camouflage naturel

Style de combat

Choisissez un style de combat parmi ceux proposés ci-dessous. Vous ne pouvez pas choisir deux fois le même style.

Combat à deux armes. Vous pouvez porter une arme de taille P (1d6 de dégâts) dans votre main secondaire et appliquer votre modificateur de Force aux dégâts de l'arme dans votre main secondaire.

Combat à distance. Vous obtenez +2 à vos jets d'attaques avec une arme de distance.

Défense. Votre CA augmente de +1 si vous portez une armure.

Explorateur né

- Vous avez le sens de l'orientation tant que vous pouvez voir le soleil ou la lune (en extérieur).
- Vous vous déplacez sans faire de bruit de pas et sans laisser de trace de pas à vitesse normale.
- Vous trouvez assez de nourriture et d'eau pour alimenter chaque jour un nombre de créatures égal 1 + votre modificateur de Sagesse, sauf dans des environnements extrêmes.
- Vous déterminez à partir de traces de créatures leur nombre, leur taille et depuis combien de temps elles sont passées par là.

Ennemi juré

Choisissez dans le bestiaire un nombre de créatures égal à votre bonus de maîtrise.

- Vous identifiez parfaitement leurs traces et ressentez leur présence s'il y en a à moins de 90 mètres autour de vous.
- Vous doublez votre bonus de maîtrise aux jets d'attaque lorsque vous vous battez contre celles-ci.
- Vous avez un avantage aux jets d'Intelligence (Connaissances) concernant celles-ci.
- Vous parlez la langue de ces créatures le cas échéant.

Attaque supplémentaire

À chaque round, à votre tour, vous pouvez effectuer 1 attaque supplémentaire.

Briseur de hordes

Une fois à chacun de vos tours, si vous touchez un ennemi lors d'une attaque avec une arme, vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire contre une autre créature à portée de votre arme et à 1,50 mètre ou moins de votre première cible.

Amélioration de caractéristiques

Vous pouvez augmenter la valeur d'une de vos caractéristiques de +2, ou deux caractéristiques de +1. Une caractéristique ne peut pas dépasser 20 par l'intermédiaire de cette capacité.

Connaissance des plantes

Dans un environnement naturel riche en plantes, vous pouvez confectionner chaque jour un nombre de préparations curatives égal à votre bonus de maîtrise. Chaque préparation redonne un nombre de points de vie égal à 1d6 + votre modificateur de Sagesse. Les préparations nécessitent l'usage d'un kit d'herboriste et ne se conservent pas plus de 24 heures.

De plus, vous avez un avantage aux jets d'Intelligence (Connaissances) en relation avec les plantes.

Tactique défensive

Si une créature vous inflige des dégâts lors d'une attaque avec une arme, toutes les autres attaques effectuées par cette créature contre vous jusqu'à votre prochain tour ont un désavantage.

Camouflage naturel

Si vous vous camouflez avec des éléments naturels (branches, plantes, boue, etc) et ne bougez pas, les créatures échouent automatiquement leurs jets de Sagesse (Perception) pour vous détecter (sauf utilisation de magie ou autres effets similaires).

VOLEUR

Le voleur est un roublard motivé par l'appât du gain et les richesses. Qu'importe la loi, l'avidité et la curiosité l'emportent toujours. Le voleur n'est pas un adepte du combat frontal. Il préfère ruser et attaquer par derrière ou aider un compagnon déjà engagé contre une créature. C'est un expert pour crocheter des serrures, se faufiler discrètement dans l'ombre et embobiner les autres. Ce n'est donc généralement pas le membre le plus honnête d'un groupe !

La plus forte caractéristique d'un voleur est généralement la Dextérité.

Dé de vie. 1d8

Caractéristiques maitrisées. DEX, SAG

Maitrise. Armures de cuir clouté (max) ; toutes les armes de taille TP, P et M.

Équipement type. Armure de cuir, une arme de taille P (épée courte), dague, arc et 20 flèches, outils de voleur, sac à dos, lanterne, 10 bougies, boite d'allume-feu, 2 flasques d'huile, sac de 1000 billes, corde de 15 m, 4 rations, gourde, vêtements de voyage, bourse, 20 po.

Niv	Bonus de maitrise	Capacités
1	+2	Ruse, Jargon des voleurs
2	+2	Attaque sournoise
3	+2	Leste
4	+2	Amélioration de caractéristiques
5	+3	Esquive instinctive
6	+3	Expertise
7	+3	Dérobade
8	+3	Amélioration de caractéristiques
9	+4	Discrétion suprême

RUSE

Vous pouvez effectuer 1 action supplémentaire (hormis Attaquer) durant ce round. Vous ne pouvez pas cumuler deux ruses durant un même round.

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à votre bonus de maîtrise.

JARGON DES VOLEURS

Vous parlez le jargon des voleurs, un mélange d'argot, de codes verbaux, de signes et de symboles écrits qui permet aux membres des guildes de voleurs de se passer des messages sans attirer l'attention des quidams.

ATTAQUE SOURNOISE

Vous pouvez ajouter à votre jet de dégâts un nombre de d6 égal à votre bonus de maîtrise si vous êtes dans une situation qui vous donne un avantage à votre jet d'attaque (surprise, attaque dans le dos, surnombre autour d'une même cible, etc), et que l'arme avec laquelle vous effectuez l'attaque est de taille P ou inférieure.

LESTE

Vous avez un avantage à un jet de Dextérité pour crocheter une serrure, dérober un objet, désamorcer un piège, bouger avec discrétion, à un jet de Force pour escalader ou sauter, ou à tout autre jet de caractéristique de Force ou de Dextérité de ce style en lien avec l'activité de voleur.

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à votre bonus de maîtrise.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUES

Vous pouvez augmenter la valeur d'une de vos caractéristiques de +2, ou deux caractéristiques de +1. Une caractéristique ne peut pas dépasser 20 par l'intermédiaire de cette capacité.

ESQUIVE INSTINCTIVE

Si vous subissez des dégâts d'une attaque que vous avez vu venir (pas dans le dos, pas mental, etc), effectuez un jet de sauvegarde de Dextérité et réduisez les dégâts de moitié en cas de réussite.

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à votre bonus de maîtrise.

EXPERTISE

Vous avez un avantage aux jets d'Intelligence (Estimation), d'Intelligence (Se déguiser), de Charisme (Bluff), ou à tout autre jet de caractéristique d'Intelligence ou de Charisme de ce style en lien avec l'activité de voleur.

DÉROBADE

Si vous êtes dans une situation où réussir un jet de sauvegarde réduit vos dégâts de moitié, vous ne prenez aucun dégât.

DISCRÉTION SUPRÊME

Toutes les créatures qui effectuent un jet de Sagesse (Perception) pour vous détecter ont un désavantage.



Assassin

L'assassin est un roublard expert dans l'art du meurtre. Il ne tue généralement pas par plaisir, mais seulement parce qu'on le paye pour cela. Souvent il ne fera même pas les poches de sa victime. Il a juste une mission à remplir. L'assassin n'est pas un combattant aussi accompli qu'un guerrier. Sa spécialité est l'attaque préparée et exécutée rapidement. S'il ne parvient pas à neutraliser sa victime aussi vite qu'il le souhaite, le guerrier est alors beaucoup plus résistant que lui pour la suite du combat.

La plus forte caractéristique d'un assassin est généralement la Dextérité.

Dé de vie. 1d8

Caractéristiques maitrisées. DEX, INT

Maitrise. Armures d'écaille (max) et les rondaches ; toutes les armes de taille TP, P et M.

Équipement type. Armure de cuir clouté, une arme de taille M (épée longue), dague, arbalète légère et 20 carreaux, sac à dos, lampe, boite d'allume-feu, 2 flasques d'huile, chaine de 3 m, 6 rations, gourde, vêtements de voyage, bourse, 20 po.

Niv	Bonus de maitrise	Capacités
1	+2	Ruse
2	+2	Attaque sournoise
3	+2	Assassinat
4	+2	Amélioration de caractéristiques
5	+3	Esquive instinctive
6	+3	Critique amélioré
7	+3	Maitrise du poison
8	+3	Amélioration de caractéristiques
9	+4	Discrétion suprême

Ruse

Vous pouvez effectuer 1 action supplémentaire (hormis Attaquer) durant ce round. Vous ne pouvez pas cumuler deux ruses durant un même round.

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à votre bonus de maîtrise.

Attaque sournoise

Vous pouvez ajouter à votre jet de dégâts un nombre de d6 égal à votre bonus de maîtrise si vous êtes dans une situation qui vous donne un avantage à votre jet d'attaque (surprise, attaque dans le dos, surnombre autour d'une même cible, etc), et que l'arme avec laquelle vous avez effectué l'attaque est de taille P ou inférieure.

Assassinat

Vous avez un avantage aux jets d'attaque contre toute créature qui n'a pas encore joué durant ce round. Cet avantage permet d'activer votre Attaque sournoise.

De plus, vous avez un avantage à un jet de Dextérité pour bouger avec discrétion, à un jet de Force pour escalader ou sauter, ou à tout autre jet de caractéristique de Force ou de Dextérité de ce style en lien avec l'activité d'assassin. Vous pouvez utiliser cette dernière particularité un nombre de fois par jour égal à votre bonus de maîtrise.

Amélioration de caractéristiques

Vous pouvez augmenter la valeur d'une de vos caractéristiques de +2, ou deux caractéristiques de +1. Une caractéristique ne peut pas dépasser 20 par l'intermédiaire de cette capacité.

Esquive instinctive

Si vous subissez des dégâts d'une attaque que vous avez vu venir (pas dans le dos, pas mental, etc), effectuez un jet de sauvegarde de Dextérité et réduisez les dégâts de moitié en cas de réussite.

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à votre bonus de maîtrise.

Critique amélioré

Vous considérez un 19 naturel à un jet d'attaque comme un coup critique, comme pour un 20 naturel.

Maitrise du poison

Vous pouvez fabriquer et manipuler du poison sans risque. De plus, vous avez un avantage aux jets d'Intelligence (Connaissances) ou de Sagesse (Perception) en relation avec le poison.

Exemples de poisons

Blessure. Jet de sauvegarde de Constitution DD 10 ou inflige 1d4 points de dégâts de poison en plus des dégâts normaux de l'arme sur laquelle est appliqué le poison.

Ingestion. Jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou provoque une somnolence qui inflige un désavantage aux jets de Sagesse (Perception).

Inhalation. Jet de sauvegarde de Constitution DD 12 ou provoque des nausées et inflige un niveau de fatigue.

Discrétion suprême

Toutes les créatures qui effectuent un jet de Sagesse (Perception) pour vous détecter ont un désavantage.



Barde

Le barde, plus qu'un roublard, est avant tout un artiste. Qu'il chante, qu'il joue de la musique, qu'il jongle ou qu'il raconte des contes et des histoires, rien ne lui plait plus que de captiver l'attention de son auditoire. C'est généralement un personnage charismatique, un porte-parole, qui sait manier les mots et la flatterie, et un expert pour persuader les autres. On le voit rarement au front d'une bataille.

La plus forte caractéristique d'un barde est généralement le Charisme.

Dé de vie. 1d8

Caractéristiques maitrisées. DEX, CHA

Maitrise. Armures de cuir (max) ; toutes les armes de taille TP, P et M.

Équipement type. Armure de cuir, une arme de taille P (épée courte), dague, luth, sac à dos, lampe, 10 bougies, boite d'allume-feu, 2 flasques d'huile, plume d'écriture, encre, 5 feuilles de parchemins, étui à parchemins, 4 rations, gourde, vêtements fins, bourse, 20 po.

Niv	Bonus de maitrise	Capacités
1	+2	Inspiration bardique (d6)
2	+2	Touche-à-tout
3	+2	Chant reposant
4	+2	Amélioration de caractéristiques
5	+3	Inspiration bardique (d8)
6	+3	Contre charme
7	+3	Secrets magiques
8	+3	Amélioration de caractéristiques
9	+4	Inspiration bardique (d10)

Inspiration bardique

Si vous chantez ou jouez d'un instrument, vous inspirez un allié de votre choix qui peut vous entendre. Celui-ci gagne un bonus à son prochain jet de caractéristique, d'attaque ou de sauvegarde effectué dans les 10 minutes qui suivent égal au dé indiqué (d6 au niveau 1, puis d8 au niveau 5 et d10 au niveau 9)

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme.

Touche-à-tout

Vous pouvez systématiquement ajouter votre bonus de maîtrise à tous vos jets de caractéristique.

Chant reposant

Vous chantez ou jouez d'un instrument de manière apaisante. Vous et tout allié qui peut vous entendre récupérez 1d6 points de vie.

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à votre bonus de maîtrise.

Amélioration de caractéristiques

Vous pouvez augmenter la valeur d'une de vos caractéristiques de +2, ou deux caractéristiques de +1. Une caractéristique ne peut pas dépasser 20 par l'intermédiaire de cette capacité.

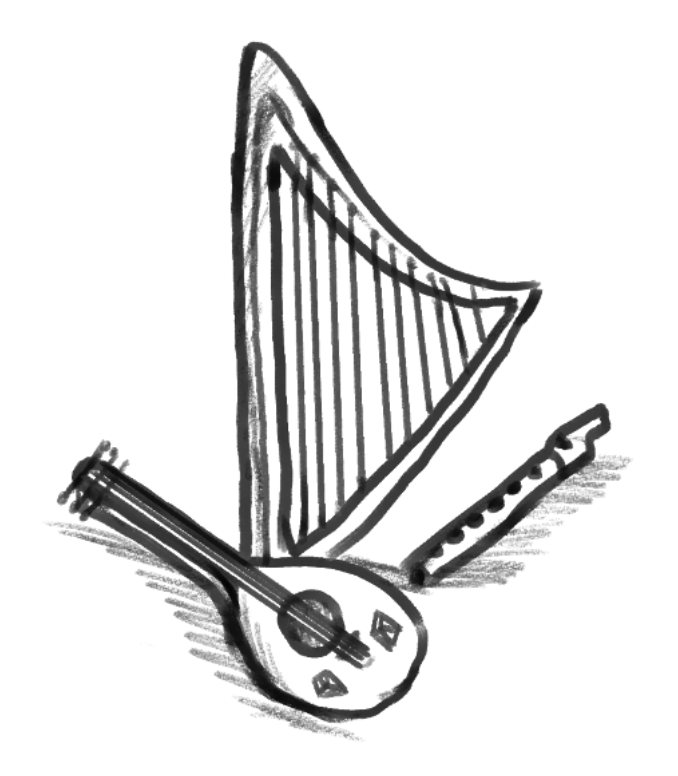
Contre charme

Vous chantez ou jouez d'un instrument de manière perturbante. Vous, et tout allié qui peut vous entendre, avez un avantage à vos jets de sauvegarde contre les sorts et effets qui affectent l'esprit jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme.

Secrets magiques

Vous apprenez 3 sorts de magicien de niveau 1 ou 2. Vous pouvez lancer chacun d'eux un nombre de fois par jour égal à votre bonus de maîtrise.



CLERC

Le clerc est un dévot, un homme de foi qui dédie sa vie aux principes d'une divinité. Celle-ci lui accorde le privilège de lancer des sorts divins, mais le clerc est également un personnage solide capable de combattre en première ligne, car sachant maitriser les armes et la plupart des armures. La capacité du clerc à lancer des sorts de soins en fait un élément clef de n'importe quel groupe d'aventuriers.

La plus forte caractéristique d'un clerc est généralement la Sagesse.

Dé de vie. 1d8

Caractéristiques maitrisées. SAG, CHA

Maitrise. Armures de cotte de mailles (max) et tous les boucliers ; toutes les armes de taille TP, P et M.

Équipement type. Armure de cuir clouté, bouclier, une arme de taille P (masse d'armes), arbalète légère et 20 carreaux, symbole sacré, sac à dos, livre de prière 10 bougies, boite d'allume-feu, 4 rations, gourde, vêtements de voyage, bourse, 15 po.

Niv	Bonus de maitrise	Capacités	Sorts connus	Sorts quotidiens
1	+2	Incantation	5	8
2	+2	Renvoi des morts-vivants	8	8
3	+2	Religieux	11	9
4	+2	Amélioration de caractéristiques	14	9
5	+3	Destruction des morts-vivants	17	10
6	+3	Lumière divine	20	10
7	+3	Frappe divine	23	11
8	+3	Amélioration de caractéristiques	26	11
9	+4	Intervention divine	29	12

INCANTATION

Voir Magie. Votre **caractéristique d'incantation** est la Sagesse.

Au niveau 1, choisissez 5 sorts de clerc de niveau 1. Pour chaque niveau atteint par la suite, vous demandez à votre divinité 3 nouveaux sorts. Le niveau de ces sorts ne peut dépasser votre niveau de clerc.

Vous n'avez pas à préparer vos sorts.

RENVOI DES MORTS-VIVANTS

Si vous présentez votre symbole sacré tout en psalmodiant une prière, chaque mort-vivant qui peut vous voir ou vous entendre et qui se trouve à 9 mètres ou moins de vous doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Le DD est égal à celui de vos sorts de clerc. En cas d'échec, la créature s'éloigne de vous en courant durant un nombre de rounds égal à 1 + votre modificateur de Sagesse.

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à votre bonus de maîtrise.

RELIGIEUX

Vous avez un avantage aux jets d'Intelligence (Connaissances) en relation avec la religion.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUES

Vous pouvez augmenter la valeur d'une de vos caractéristiques de +2, ou deux caractéristiques de +1. Une caractéristique ne peut pas dépasser 20 par l'intermédiaire de cette capacité.

DESTRUCTION DES MORTS-VIVANTS

Quand un mort-vivant rate son jet de sauvegarde contre votre Renvoi des morts-vivants, il perd également un nombre de d8 de points de vie égal à 1 + votre modificateur de Sagesse.

LUMIÈRE DIVINE

Lorsqu'une créature effectue un jet d'attaque contre vous ou l'un de vos alliés dans un rayon de 9 mètres autour de vous, vous l'aveuglez d'une lumière divine, lui imposant un désavantage à son jet d'attaque. Cela ne vous coûte aucune action. Une créature qui ne peut pas être aveuglée est immunisée contre cette capacité.

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à votre bonus de maîtrise.

FRAPPE DIVINE

Votre attaque avec une arme inflige un nombre de d8 de dégâts supplémentaires égal à votre modificateur de Sagesse.

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à votre bonus de maîtrise.

INTERVENTION DIVINE

Vous pouvez faire appel à votre divinité pour qu'elle intervienne en votre faveur en cas de besoin. Le MJ détermine l'action de la divinité en fonction de sa personnalité.

Vous ne pouvez utiliser cette capacité qu'une seule fois par semaine.

ꕤ ꕤ

LISTE DE SORTS DE CLERC

Les sorts sont classés en 3 catégories (O=offensif, D=défensif, U=utilitaire) afin de vous aider dans vos choix.

Niv 1 (8 sorts). *Assistance (U), Blessure (O), Détection du mal ou du bien (U), Flamme sacrée (O), Lumière (U), Résistance (D), Soins (D), Thaumaturgie (U)*

Niv 2 (7 sorts). *Bénédiction/Fléau (O), Bouclier de la foi (D), Détection du poison et des maladies (U), Injonction (D), Protection contre le mal ou le bien (D), Purification de nourriture et d'eau (U), Sanctuaire (D)*

Niv 3 (6 sorts). *Aide (D), Cécité/Surdité (O), Éclair traçant (O), Flamme éternelle (U), Immobilisation (D), Protection contre le poison (D)*

Niv 4 (6 sorts). *Apaisement des émotions (D), Arme spirituelle (O), Guérison des maladies et des poisons (D), Localisation d'objet (U), Préservation des morts (U), Silence (D)*

Niv 5 (6 sorts). *Amélioration de caractéristique (U), Animation des morts (O), Augure (U), Création de nourriture et d'eau (U), Prière de guérison (D), Zone de vérité (U)*

Niv 6 (6 sorts). *Cercle magique (D), Esprits gardiens (O), Lueur d'espoir (D), Lumière du jour (U), Malédiction/Délivrance des malédictions (D), Retour à la vie (D)*

Niv 7 (6 sorts). *Bannissement (O), Clairvoyance (U), Communication avec les morts (U), Don des langues (U), Marche sur l'eau (U), Protection contre la mort (D)*

Niv 8 (5 sorts). *Contagion (O), Divination (U), Gardien de la foi (O), Localisation de créature (U), Sanctification* (D)

Niv 9 (4 sorts). *Colonne de feu (O), Mythes et légendes (U), Quête (D), Rappel à la vie (D)*



PALADIN

Le paladin est un dévot dédié aux principes d'une divinité d'alignement bonne, qui promeut l'ordre, la justice, la loyauté et la défense du bien et des plus faibles. C'est le parfait équilibre entre le guerrier et le clerc. Comme le guerrier il maitrise toutes les armes et toutes les armures, et comme le clerc il peut lancer des sorts divins. Cela en fait un combattant de première ligne franc et loyal sur lequel tout le groupe sait qu'il pourra compter.

Les plus fortes caractéristiques d'un paladin sont généralement la Force et le Charisme.

Dé de vie. 1d8+1

Caractéristiques maitrisées. FOR, CHA

Maitrise. Toutes les armures et tous les boucliers ; toutes les armes.

Équipement type. Armure d'écailles, bouclier, une arme de taille M (épée longue), dague, symbole sacré, sac à dos livre de prière, 10 bougies, boite d'allume-feu, corde de 15 m, 4 rations, gourde, vêtements de voyage, bourse, 15 po.

Niv	Bonus de maitrise	Capacités	Sorts connus	Niveau max	Sorts quotidiens
1	+2	Incantation, Imposition des mains	2	1	1
2	+2	Sens divin	3	1	2
3	+2	Style de combat	4	2	3
4	+2	Amélioration de caractéristiques	5	2	4
5	+3	Attaque supplémentaire	6	3	5
6	+3	Aura de protection	7	3	6
7	+3	Châtiment divin	8	4	7
8	+3	Amélioration de caractéristiques	9	4	8
9	+4	Intervention divine	10	5	9

INCANTATION

Voir Magie. Votre **caractéristique d'incantation** est le Charisme.

Au niveau 1, choisissez 2 sorts de paladin de niveau 1. Pour chaque niveau atteint par la suite, vous demandez à votre divinité 1 nouveau sort. Le niveau de ce sort ne peut dépasser la moitié de votre niveau de paladin (arrondi à l'entier supérieur).

Vous n'avez pas à préparer vos sorts.

IMPOSITION DES MAINS

Vous imposez vos mains sur une créature et celle-ci récupère un nombre de points de vie égal à 1d8 + votre modificateur de Charisme.

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à votre bonus de maîtrise.

SENS DIVIN

Vous vous concentrez sur votre environnement et détectez toute source foncièrement mauvaise (créature morte-vivante ou fiélonne, personnage sadique, objet maudit, etc) dans un rayon de 18 mètres autour de vous. Vous ressentez dans quelle(s) direction(s) elles se trouvent et leur nombre.

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à votre bonus de maîtrise.

STYLE DE COMBAT

Choisissez un style de combat parmi ceux proposés ci-dessous. Vous ne pouvez pas choisir deux fois le même style.

Arme à deux mains. Vous pouvez relancer tous les 1 et 2 naturels du dé de dégâts de votre arme si vous la tenez à deux mains (propriété polyvalente ou à deux mains). Vous devez obligatoirement prendre le nouveau résultat.

Défense. Votre CA augmente de +1 si vous portez une armure.

Protection. Vous pouvez imposer un désavantage aux jets d'attaque d'une créature qui attaque un de vos alliés à 1,50 mètre ou moins de vous si vous portez un bouclier.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUES

Vous pouvez augmenter la valeur d'une de vos caractéristiques de +2, ou deux caractéristiques de +1. Une caractéristique ne peut pas dépasser 20 par l'intermédiaire de cette capacité.

ATTAQUE SUPPLÉMENTAIRE

À chaque round, à votre tour, vous pouvez effectuer 1 attaque supplémentaire.

AURA DE PROTECTION

Vous, et toute créature dans un rayon de 3 mètres, gagnez un avantage à votre prochain jet de sauvegarde.

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à votre bonus de maîtrise.

Châtiment divin

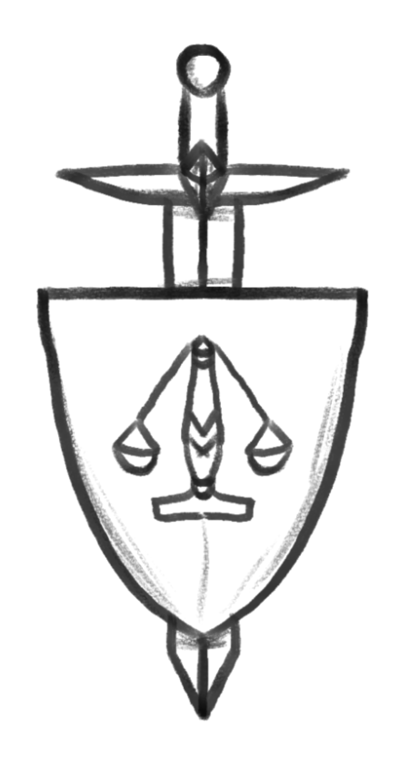
Votre attaque avec une arme de corps à corps inflige un nombre de d8 de dégâts supplémentaires égal à votre modificateur de Charisme. Si la créature est un mort-vivant ou un fiélon, ces dégâts supplémentaires sont doublés.

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à votre bonus de maîtrise.

Intervention divine

Vous pouvez faire appel à votre divinité pour qu'elle intervienne en votre faveur en cas de besoin. Le MJ détermine l'action de la divinité en fonction de sa personnalité.

Vous ne pouvez utiliser cette capacité qu'une seule fois par semaine.



Liste de sorts de paladin

Les sorts sont classés en 3 catégories (O=offensif, D=défensif, U=utilitaire) afin de vous aider dans vos choix.

Niv 1 (4 sorts). *Flamme sacrée (O), Lumière (U), Résistance (D), Soins (D)*

Niv 2 (4 sorts). *Bénédiction/Fléau (O), Bouclier de la foi (D), Protection contre le mal ou le bien (D), Purification de nourriture et d'eau (U)*

Niv 3 (4 sorts). *Aide (D), Châtiment révélateur (O), Flamme éternelle (U), Protection contre le poison (D)*

Niv 4 (4 sorts). *Apaisement des émotions (D), Arme spirituelle (O), Guérison des maladies et des poisons (D), Localisation d'objet (U)*

Niv 5 (2 sorts). *Prière de guérison (D), Zone de vérité (U)*

Druide

Le druide est un dévot dédié à une divinité de la nature, généralement d'alignement neutre, qui promeut l'équilibre en toute chose. Comme le rôdeur, le druide vit dans la nature, avec laquelle il est en communion, et il évite les villes. Ermite dans l'âme, la foule le met en effet souvent mal à l'aise. Le druide est par contre fréquemment le référent pour des villages isolés. Comme le clerc, il lance des sorts divins. Les druides et les rôdeurs partagent souvent les mêmes objectifs.

La plus forte caractéristique d'un druide est généralement la Sagesse.

Dé de vie. 1d8

Caractéristiques maitrisées. CON, SAG

Maitrise. Armures de cuir (max) et les rondaches ; toutes les armes de taille TP, P et M.

Équipement type. Armure de peaux, rondache, une arme de taille P (bâton), symbole sacré, sac à dos, sac de couchage, 5 torches, boite d'allume-feu, 6 rations, gourde, vêtements communs, bourse, 5 po.

Niv	Bonus de maitrise	Capacités	Sorts connus	Sorts quotidiens
1	+2	Incantation, Druidique	4	8
2	+2	Forme sauvage	6	8
3	+2	Connaissance des plantes	8	9
4	+2	Amélioration de caractéristiques	10	9
5	+3	Forme sauvage améliorée	12	10
6	+3	Protection contre les éléments	14	10
7	+3	Frappe primitive	16	11
8	+3	Amélioration de caractéristiques	18	11
9	+4	Protection de la nature	20	12

Incantation

Voir Magie. Votre **caractéristique d'incantation** est la Sagesse.

Au niveau 1, choisissez 4 sorts de druide de niveau 1. Pour chaque niveau atteint par la suite, vous demandez à votre divinité 2 nouveaux sorts. Le niveau de ces sorts ne peut dépasser votre niveau de druide.

Vous n'avez pas à préparer vos sorts.

Druidique

Vous connaissez le druidique, le langage que les druides utilisent entre eux pour se passer des messages secrets.

Forme sauvage

Vous pouvez prendre la forme d'un animal du bestiaire de taille M qui ne possède pas de vitesse de nage ni de vol pour une durée illimitée. Vous obtenez alors le bonus à l'attaque et aux dégâts ainsi que la CA et les points de vie de l'animal.

Exemple	CA	pv	Vit.	Attaque
Ours noir	11	19	12 m	Att +4, Dégâts 2d4 + 2
Loup	13	11	12 m	Att +4, Dégâts 2d4 + 2 (jet de sauvegarde de Force DD 11 pour ne pas tomber)
Sanglier	11	11	12 m	Att +3, Dégâts 1d6 + 1 (+1d6 si charge)

Vous conservez les bénéfices de toutes vos autres capacités mais vous ne pouvez ni parler ni lancer de sorts sous forme sauvage. Vous revenez automatiquement à votre forme normale si vous tombez inconscient ou à 0 point de vie.

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à votre bonus de maîtrise.

Connaissance des plantes

Dans un environnement naturel riche en plantes, vous pouvez confectionner chaque jour un nombre de préparations curatives égal à votre bonus de maîtrise. Chaque préparation redonne un nombre de points de vie égal à 1d6 + votre modificateur de Sagesse. Les préparations nécessitent l'usage d'un kit d'herboriste et ne se conservent pas plus de 24 heures.

De plus, vous avez un avantage aux jets d'Intelligence (Connaissances) en relation avec les plantes.

Amélioration de caractéristiques

Vous pouvez augmenter la valeur d'une de vos caractéristiques de +2, ou deux caractéristiques de +1. Une caractéristique ne peut pas dépasser 20 par l'intermédiaire de cette capacité.

Forme sauvage améliorée

Vous pouvez prendre la forme d'un animal de taille M ou G avec une vitesse de nage ou de vol (mais pas les deux).

Exemple	CA	pv	Vit.	Attaque
Ours brun (G)	11	34	12 m	Att +6, Dégâts 2d6 + 4
Grand aigle	12	7	vol 18 m	Att +4, Dégâts 1d4 + 2
Crocodile (G)	12	19	nage 9 m	Att +4, Dégâts 1d10 + 2 et la cible est agrippée (jet de Dextérité DD 12 pour s'échapper)

Protection contre les éléments

Vous accordez à une créature que vous touchez une résistance à tous les dégâts basés sur les éléments (acide, froid, feu, foudre, tonnerre), qu'ils soient magiques ou non, pendant 10 rounds.

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à votre bonus de maîtrise.

Frappe primitive

Vos attaques sous forme animale comptent comme des attaques magiques pour ce qui est de surmonter la résistance aux dégâts non magiques.

Protection de la nature

Vous êtes immunisé aux sorts de charme et de peur lancés par des élémentaires ou des fées, et êtes immunisé aux poisons et aux maladies non-magiques.

☙ ❧

Liste de sorts de druide

Les sorts sont classés en 3 catégories (O=offensif, D=défensif, U=utilitaire) afin de vous aider dans vos choix.

Niv 1 (6 sorts). *Amitié avec les animaux (D), Druidisme (U), Flamme (O), Fouet épineux (O), Résistance (D), Soins (D)*

Niv 2 (6 sorts). *Baies nourricières (D), Communication avec les animaux (U), Détection du poison et des maladies (U), Gourdin magique (O), Nappe de brouillard (D), Purification de nourriture et d'eau (U),*

Niv 3 (6 sorts). *Bourrasque (O), Lueurs féeriques (D), Métal brulant (O), Passage sans trace (U), Peau d'écorce (D), Protection contre le poison (D)*

Niv 4 (5 sorts). *Enchevêtrement (D), Guérison des maladies et des poisons (D), Sens animal (U), Sphère de feu (O), Vague tonnante (O)*

Niv 5 (5 sorts). *Communication avec les plantes (U), Croissance d'épines (O), Lame de feu (O), Mur de vent (D), Respiration aquatique (U)*

Niv 6 (5 sorts). *Foudre (O), Fusion dans la pierre (U), Invocation d'animaux (O), Lumière du jour (U), Tempête de neige (D)*

Niv 7 (4 sorts). *Flétrissement (O), Invocation d'élémentaires (O), Marche sur l'eau (U), Mur de feu (O)*

Niv 8 (4 sorts). *Contagion (O), Façonnage de la pierre (U), Insecte géant (O), Localisation de créature (U)*

Niv 9 (4 sorts). *Communion avec la nature (U), Éveil (U), Fléau d'insectes (O), Mur de pierre (U)*



MAGICIEN

Le magicien est un personnage assoiffé de connaissances et parfois même de pouvoir. C'est une personne intelligente et généralement consciencieuse, voire méticuleuse, qui a passé de nombreuses heures dans des universités de magie ou aux côtés d'autres magiciens plus expérimentés afin de déchiffrer les secrets de la magie des arcanes. En combat c'est souvent une personne fragile qui évite le corps à corps, mais ses pouvoirs magiques en font l'un des membres les plus puissants d'un groupe d'aventuriers. Le magicien est un lanceur de sorts arcaniques.

La plus forte caractéristique d'un magicien est généralement l'Intelligence.

Dé de vie. 1d6

Caractéristiques maitrisées. INT, SAG

Maitrise. Aucune armure ; toutes les armes de taille TP et P.

Équipement type. Une arme de taille P (bâton), dague, grimoire, sacoche à composantes, sac à dos, plume d'écriture, encre, 10 feuilles de parchemins, 2 étuis à parchemins, 4 rations, gourde, vêtements communs, bourse, 15 po.

Niv	Bonus de maitrise	Capacités	Sorts connus	Sorts quotidiens
1	+2	Incantation, Tour de magie	5	8
2	+2	Rituel	8	8
3	+2	Arcaniste	11	9
4	+2	Amélioration de caractéristiques	14	9
5	+3	Spécialisation	17	10
6	+3	Maître des arcanes	20	10
7	+3	Contre sort	23	11
8	+3	Amélioration de caractéristiques	26	11
9	+4	Résistance à la magie	29	12

INCANTATION

Voir Magie. Votre **caractéristique d'incantation** est l'Intelligence.

Au niveau 1, choisissez 5 sorts de magicien de niveau 1. Ceux-ci sont écrits sur votre grimoire. Pour chaque niveau atteint par la suite, vous n'apprenez aucun sort automatiquement. Vous ne connaissez que les sorts qui sont sur votre grimoire. Pour ajouter de nouveaux sorts à celui-ci, vous devez les apprendre auprès d'un autre magicien ou le recopier depuis un parchemin trouvé, à concurrence du nombre de sorts connus selon votre niveau. Le niveau de ces sorts ne peut dépasser votre niveau de magicien.

Chaque jour à l'aube, vous devez préparer un nombre de sorts égal à votre modificateur d'Intelligence + votre niveau de magicien. Durant la journée vous ne pourrez lancer que ceux-ci. Vous pouvez changer un sort pour un autre en passant 1 minute par niveau du sort à consulter votre grimoire dans une condition de repos (hors combat et hors situation de stress).

TOUR DE MAGIE

Vous pouvez effectuer, au prix d'une action, l'un des tours de magie suivants, qui dure jusqu'à la fin de votre prochain tour, ou avant si vous en décidez ainsi. Les objets affectés doivent pouvoir tenir dans vos deux mains.

- Vous créez un effet inoffensif comme faire jaillir des étincelles, sentir une bouffée d'air ou une odeur, entendre des notes de musique, faire apparaitre une marque, etc.
- Vous allumez une torche ou un petit feu de camp.
- Vous nettoyez un objet.
- Vous réchauffez ou refroidissez une boisson ou des aliments.

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence.

RITUEL

Si vous possédez dans votre grimoire un sort avec l'étiquette « rituel », vous pouvez passer 10 minutes pour préparer un rituel et ensuite incanter le sort, même si vous ne l'aviez pas préparé, sans qu'il ne compte dans le nombre de sorts que vous pouvez lancer par jour.

ARCANISTE

Vous avez un avantage aux jets d'Intelligence (Connaissances) en relation avec la magie.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUES

Vous pouvez augmenter la valeur d'une de vos caractéristiques de +2, ou deux caractéristiques de +1. Une caractéristique ne peut pas dépasser 20 par l'intermédiaire de cette capacité.

Spécialisation

Lorsque vous obtenez cette capacité, choisissez une école de magie parmi abjuration, divination, enchantement, évocation, illusion, invocation, nécromancie et transmutation. Par la suite, chaque fois que vous lancez un sort de cette école, vous le faites comme si vous étiez un magicien d'un niveau supérieur au vôtre, ce qui peut influer sur certains paramètres du sort comme sa portée, sa durée, ses dégâts, etc.

Par exemple, si vous êtes un magicien niveau 4 spécialisé dans l'école d'invocation, vous lancez tous vos sorts d'invocation comme si vous étiez de niveau 5.

Maître des arcanes

Au moment de lancer un sort, vous pouvez choisir entre infliger un désavantage aux jets de sauvegarde des cibles contre ce sort, ou lancer deux fois les dés d'effet et prendre le résultat qui vous convient le mieux.

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à votre bonus de maîtrise.

Contre sort

Vous tentez d'interrompre une créature au moment même où elle incante un sort. Quelle que soit votre initiative, et peu importe si vous avez déjà agi ou non durant ce round, si une créature dans un rayon de 18 mètres autour de vous commence à incanter, vous pouvez, sans dépenser d'action mais immédiatement, donc avant de savoir de quel sort il s'agit, effectuer un jet d'opposition d'Intelligence contre un jet de la caractéristique d'incantation du lanceur du sort. En cas de réussite, le sort de la créature est perdu et ne produit aucun effet.

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à votre bonus de maîtrise, que le contre sort ait fonctionné ou pas.

Résistance à la magie

Vous avez un avantage aux jets de sauvegarde contre tous les sorts.

☙ ❧

Liste de sorts de magicien

Les sorts sont classés en 3 catégories (O=offensif, D=défensif, U=utilitaire) afin de vous aider dans vos choix.

Niv 1 (12 sorts). *Alarme (U), Armure de mage (D), Détection de la magie (U), Graisse (D), Illusion (U), Lumière (U), Main de mage (U), Mains brûlantes (O), Message (U), Projectile magique (O), Réparation (U), Trait de feu (O)*

Niv 2 (11 sorts). *Appel de familier (U), Blocage/Déblocage (U), Bouclier (D), Charme (D), Disque flottant (U), Feuille morte (U), Identification (U), Nappe de brouillard (D), Saut (U), Sommeil (O), Texte illusoire (U)*

Niv 3 (10 sorts). *Agrandissement/Rapetissement (D), Bourrasque (O), Cécité/Surdité (O), Corde enchantée (D), Détection des pensées (U), Flamme éternelle (U), Immobilisation (O), Pattes d'araignée (U), Toile d'araignée (D), Vision dans le noir (U)*

Niv 4 (9 sorts). *Arme magique (O), Invisibilité (D), Lévitation (U), Localisation d'objet (U), Modification d'apparence (U), Rayon affaiblissant (D), Sphère de feu (O), Ténèbres (D), Vision de l'invisible (U)*

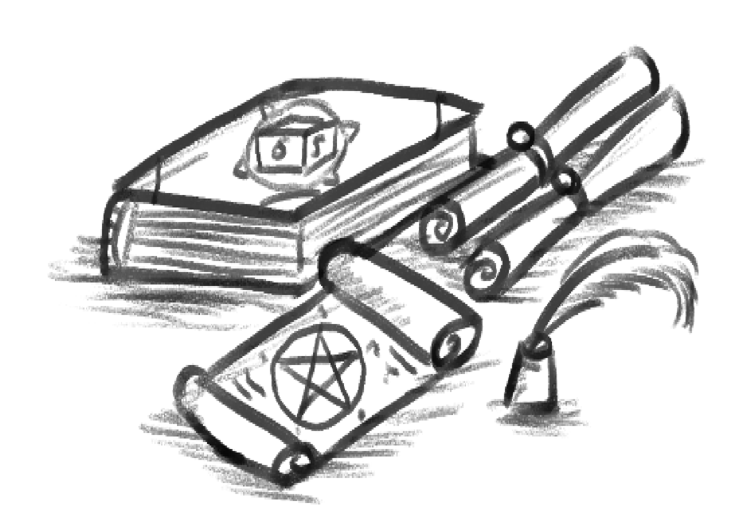
Niv 5 (9 sorts). *Animation des morts (O), Anti-détection (D), Boule de feu (O), Éclair (O), Forme gazeuse (U), Glyphe de protection (U), Hâte/Lenteur (U), Peur (O), Respiration aquatique (U)*

Niv 6 (9 sorts). *Cercle magique (D), Chien de garde (O), Coffre secret (U), Dissipation de la magie (U), Motif hypnotique (O), Nuage nauséabond (O), Sanctuaire privé (D), Tentacules noirs (O), Vol (U)*

Niv 7 (8 sorts). *Clairvoyance (U), Confusion (D), Dons des langues (U), Invocation d'élémentaires (O), Mur de feu (O), Oeil magique (U), Sphère résiliente (D), Téléportation (D)*

Niv 8 (7 sorts). *Animation d'objets (U), Apparence trompeuse (U), Cône de froid (O), Double illusoire (D), Lien télépathique (U), Localisation de créature (U), Modification de mémoire (U)*

Niv 9 (6 sorts). *Brume mortelle (O), Cercle de téléportation (U), Domination (D), Mythes et légendes (U), Passe-muraille (U), Scrutation (U)*



ENSORCELEUR

L'ensorceleur est une personne douée d'une magie innée mais quelques fois incontrôlable. À la différence d'un magicien qui a acquis ses pouvoirs magiques à force d'étude et de travail, l'ensorceleur est tombé dedans sans le vouloir. Il est capable de prouesses magiques sans vraiment savoir pourquoi et ne les contrôle pas totalement. Au sein d'un groupe d'aventurier, c'est la surprise à tout moment. L'ensorceleur est un lanceur de sorts arcaniques.

La plus forte caractéristique d'un ensorceleur est généralement le Charisme.

Dé de vie. 1d6

Caractéristiques maitrisées. CON, CHA

Maitrise. Armures de cuir (max) ; toutes les armes de taille TP et P.

Équipement type. Armure de cuir, une arme de taille P (épée courte), dague, sacoche à composantes, sac à dos, 5 torches, boite d'allume-feu, 4 rations, gourde, vêtements de voyage, bourse, 10 po.

Niv	Bonus de maitrise	Capacités	Sorts connus	Sorts quotidiens
1	+2	Incantation, Origine magique	4	8
2	+2	Métamagie (2 pts)	5	8
3	+2	Métamagie (3 pts)	6	9
4	+2	Amélioration de caractéristiques	7	9
5	+3	Métamagie (5 pts)	8	10
6	+3	Métamagie (6 pts)	9	10
7	+3	Métamagie (7 pts)	10	11
8	+3	Amélioration de caractéristiques	11	11
9	+4	Métamagie (9 pts)	12	12

INCANTATION

Voir Magie. Votre **caractéristique d'incantation** est le Charisme.

Au niveau 1, choisissez 4 sorts d'ensorceleur de niveau 1. Pour chaque niveau atteint par la suite, vous apprenez de manière innée 1 nouveau sort. Le niveau de ce sort ne peut dépasser votre niveau d'ensorceleur.

Vous n'avez pas à préparer vos sorts.



ORIGINE MAGIQUE

Définissez l'origine de votre don inné pour la magie. Vous pouvez être d'une lignée qui provient d'une créature magique ou d'un dragon, ou bien avoir été la cible d'un phénomène ou d'une force extraordinaire qui a changé votre vie à tout jamais, comme avoir subi la foudre ou avoir été exposé à une manifestation de magie brute inespérée.

Quelle que soit l'origine de votre don inné pour la magie, vous ne le maîtrisez que partiellement. Chaque fois que vous lancez un sort, jetez 1d20. En cas de 1 naturel, jetez 1d12 et référez-vous à la table ci-dessous.

d12	Effet
1-3	Le sort est perdu, aucun effet ne se produit.
4-6	Le sort est mal lancé. Il ne prend en compte que la moitié de votre niveau. Le sort est perdu si vous êtes de niveau 1.
7	Le sort vous distrait. Vous jouerez en dernier lors du prochain round.
8	Le sort vous fait perdre l'équilibre. Vous trébuchez.
9	Le sort vous affaiblit. Vous prenez un niveau d'épuisement.
10	Le sort vous blesse mentalement. Vous subissez 1d6 points de dégâts.
11	Un halo de lumière vous entoure. Toutes les attaques contre vous ont un avantage jusqu'à la fin de votre prochain tour.
12	Le sort échappe à votre contrôle. Il est lancé comme si vous étiez d'un niveau supérieur à votre niveau réel.

Métamagie

Vous obtenez un nombre de points de sorcellerie suivant votre niveau, comme indiqué sur la table de l'ensorceleur. Ces points vous servent à altérer vos sorts. Vous décidez de dépenser vos points de sorcellerie au moment de lancer un sort, donc avant d'en connaitre les effets.

Vous récupérez tous vos points de sorcellerie dépensés lorsque vous terminez un repos.

Voici la liste des effets disponibles et leur coût en points de sorcellerie.

Sort ample (1 pt). La portée du sort est doublée.

Sort discret (1 pt). Le sort se lance sans composante verbale ou somatique.

Sort étendu (1 pt). La durée du sort est doublée (max 24 heures).

Sort précis (1 pt/créature). Si le sort demande un jet de sauvegarde, vous pouvez libérer de cette obligation un nombre de créatures égal à votre modificateur de Charisme (minimum 1).

Sort renforcé (1 pt/dé). Si le sort demande de lancer des dés de dégâts, vous pouvez relancer un nombre de dés égal à votre modificateur de Charisme (minimum 1). Vous devez obligatoirement prendre les nouveaux résultats.

Sort jumeau (2 pts). Si le sort a pour cible une seule créature, il peut en cibler une deuxième.

Sort intensifié (3 pts). Si le sort demande un jet de sauvegarde, il se fait avec un désavantage.

Amélioration de caractéristiques

Vous pouvez augmenter la valeur d'une de vos caractéristiques de +2, ou deux caractéristiques de +1. Une caractéristique ne peut pas dépasser 20 par l'intermédiaire de cette capacité.

Liste de sorts d'ensorceleur

Les sorts sont classés en 3 catégories (O=offensif, D=défensif, U=utilitaire) afin de vous aider dans vos choix.

Niv 1 (6 sorts). *Détection de la magie (U), Illusion (U), Lumière (U), Mains brûlantes (O), Projectile magique (O), Trait de feu (O)*

Niv 2 (6 sorts). *Bouclier (D), Charme (D), Feuille morte (U), Nappe de brouillard (D), Saut (U), Sommeil (O)*

Niv 3 (6 sorts). *Agrandissement/Rapetissement (D), Détection des pensées (U), Immobilisation (O), Pattes d'araignée (U), Toile d'araignée (D), Vision dans le noir (U)*

Niv 4 (5 sorts). *Invisibilité (D), Lévitation (U), Modification d'apparence (U), Ténèbres (D), Vision de l'invisible (U)*

Niv 5 (5 sorts). *Éclair (O), Forme gazeuse (U), Hâte/Lenteur (U), Peur (O), Respiration aquatique (U)*

Niv 6 (4 sorts). *Motif hypnotique (O), Nuage nauséabond (O), Tentacules noirs (O), Vol (U)*

Niv 7 (4 sorts). *Clairvoyance (U), Dons des langues (U), Mur de feu (O), Téléportation (D)*

Niv 8 (3 sorts). *Apparence trompeuse (U), Cône de froid (O), Double illusoire (D)*

Niv 9 (3 sorts). *Brume mortelle (O), Domination (D), Passe-muraille (U)*

Occultiste

L'occultiste est une personne qui a vendu son âme à un puissant fiélon (un diable ou un démon) en échange de pouvoirs occultes. Mais à la différence d'une divinité qui surveille le comportement de ses dévots, le patron d'un occultiste le laisse généralement libre de faire ce qu'il veut… jusqu'à ce qu'il ait besoin de lui. Tout change alors, le patron étant souvent impatient de voir son occultiste remplir sa mission le plus vite possible. L'occultiste est un lanceur de sorts arcaniques.

La plus forte caractéristique d'un occultiste est généralement le Charisme.

Dé de vie. 1d6

Caractéristiques maitrisées. SAG, CHA

Maitrise. Armure d'écailles (max) ; toutes les armes de taille TP, P et M.

Équipement type. Armure de cuir clouté, une arme de taille P (épée courte), dague, sacoche à composantes, sac à dos, plume d'écriture, encre, livre, 4 rations, gourde, vêtements de voyage, bourse, 10 po.

Niv	Bonus de maitrise	Capacités	Sorts connus	Sorts quotidiens
1	+2	Incantation, Pacte	4	6
2	+2	Décharge occulte	5	6
3	+2	Faveur de pacte	6	7
4	+2	Amélioration de caractéristiques	7	7
5	+3	Bénédiction fiélonne	8	8
6	+3	Chance fiélonne	9	8
7	+3	Mauvais œil	10	9
8	+3	Amélioration de caractéristiques	11	9
9	+4	Résistance fiélonne	12	10

Incantation

Voir Magie. Votre **caractéristique d'incantation** est le Charisme.

Au niveau 1, choisissez 4 sorts d'occultiste de niveau 1. Pour chaque niveau atteint par la suite, vous demandez à votre patron 1 nouveau sort. Le niveau de ce sort ne peut dépasser votre niveau d'occultiste.

Vous n'avez pas à préparer vos sorts.

Pacte

Vous avez vendu votre âme à un puissant fiélon (diable ou démon) en échange de pouvoirs occultes. À tout moment votre patron peut vous exiger de lui rendre un service ou d'exécuter une mission pour son compte. En cas de refus ou d'échec, votre patron peut, s'il le désire, prendre votre âme, ce qui causera immédiatement votre mort.

Décharge occulte

Effectuez une attaque à distance avec un sort contre une cible que vous pouvez voir dans un rayon de 36 mètres autour de vous. Si vous touchez, la cible subit 1d8 points de dégâts.

De plus, vous pouvez ajouter une manifestation occulte à votre Décharge occulte, un nombre de fois par jour égal à votre bonus de maîtrise.

Décharge déchirante. Ajoutez votre modificateur de Charisme aux dégâts de votre Décharge occulte.

Décharge répulsive/attractive. Si votre attaque de Décharge occulte touche, la cible est repoussée ou attirée vers vous (selon votre choix) de 3 mètres.

Lance occulte. La portée de votre Décharge occulte passe de 36 à 90 mètres.

Lance léthargique. La vitesse de la cible est réduite de 3 mètres jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Faveur de pacte

Au moment où vous obtenez cette capacité, choisissez l'une des deux options suivantes :

1. Apprendre le sort *appel de familier* et le lancer pour faire apparaître un diablotin ou un quasit, qui sera votre familier. Vous ne pouvez pas appeler un autre familier tant que votre familier est vivant. Si votre familier meurt, vous devez attendre 24 heures avant de pouvoir en appeler un autre.

2. Octroyer à une arme qui inflige des dégâts tranchants et que vous tenez en main un bonus magique de +1 (cumulable avec d'autres bonus magiques). Vous maîtrisez cette arme. Au prix d'une action, vous pouvez faire disparaitre l'arme si vous la tenez en main, ou la faire réapparaitre dans votre main. L'arme n'est magique que tant qu'elle vous appartient. Si vous la perdez, vous devez attendre 24 heures avant de pouvoir en transformer une autre.

De plus, à partir de maintenant, vous pouvez voir dans les ténèbres, magiques ou non, jusqu'à 36 mètres.

Amélioration de caractéristiques

Vous pouvez augmenter la valeur d'une de vos caractéristiques de +2, ou deux caractéristiques de +1. Une caractéristique ne peut pas dépasser 20 par l'intermédiaire de cette capacité.

Bénédiction fiélonne

Chaque fois que vous réduisez une créature hostile à 0 point de vie, vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur de Charisme + votre niveau d'occultiste (minimum 1).

Chance fiélonne

Lorsque vous effectuez un jet de caractéristique ou de sauvegarde, vous pouvez ajouter un d10 à votre jet. Vous pouvez décider de le faire après avoir lancé le d20, mais vous devez le faire avant que le MJ n'annonce le résultat.

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à votre bonus de maîtrise.

Mauvais œil

Lorsqu'une créature effectue un jet d'attaque contre vous ou un jet de sauvegarde contre un effet que vous avez provoqué, vous lui imposez un désavantage à ce jet. Cela ne vous coûte aucune action.

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à votre bonus de maîtrise.

Résistance fiélonne

Les dégâts que vous subissez de la part d'armes non magiques et qui ne sont pas en argent sont automatiquement diminués de moitié.

☙ ❧

Liste de sorts d'occultiste

Les sorts sont classés en 3 catégories (O=offensif, D=défensif, U=utilitaire) afin de vous aider dans vos choix.

Niv 1 (6 sorts). *Détection de la magie (U), Détection du mal ou du bien (U), Illusion (U), Mains brûlantes (O), Représailles infernales (O), Trait de feu (O)*

Niv 2 (6 sorts). *Bouclier (D), Charme (D), Nappe de brouillard (D), Protection contre le mal ou le bien (D), Serviteur invisible (U), Texte illusoire (U)*

Niv 3 (6 sorts). *Agrandissement/Rapetissement (D), Cécité/Surdité (O), Détection des pensées (U), Foulée infernale (D), Immobilisation (O), Pattes d'araignée (U)*

Niv 4 (5 sorts). *Image miroir (D), Invisibilité (D), Invocation de fiélons (O), Rayon affaiblissant (D), Ténèbres (D)*

Niv 5 (5 sorts). *Éclair (O), Forme gazeuse (U), Hâte/Lenteur (U), Peur (O), Toucher vampirique (O)*

Niv 6 (4 sorts). *Cercle magique (D), Dissipation de la magie (U), Malédiction/Délivrance des malédictions (D), Motif hypnotique (O)*

Niv 7 (4 sorts). *Bannissement (O), Don des langues (U), Flétrissement (O), Téléportation (D)*

Niv 8 (3 sorts). *Apparence trompeuse (U), Double illusoire (D), Songe (U)*

Niv 9 (3 sorts). *Contact avec un autre plan (U), Domination (D), Scrutation (U)*



ÉQUIPEMENT

Ce chapitre présente des armes, armures et équipements qu'un personnage peut acheter. Chaque MJ est libre d'en ajouter à sa guise.

ARMES

Si la description de la classe ou de la race de votre personnage indique qu'il maitrise l'arme avec laquelle il attaque, vous pouvez ajouter son bonus de maîtrise au jet d'attaque (voir Combat).

TAILLE

La taille d'une arme est définie par les dégâts qu'elle inflige :

TP (1d4), P (1d6), M (1d8), G (1d10) et TG (1d12).

PROPRIÉTÉS

À deux mains. Ces armes doivent être tenues avec les deux mains. Elles sont incompatibles avec le port d'un bouclier.

Allonge. Ces armes augmentent l'allonge d'une créature de la distance indiquée entre parenthèses, ce qui permet d'atteindre au corps à corps des cibles plus éloignées.

Lance d'arçon. Cette arme ne peut être tenue à une main qu'en combat monté. De plus, son allonge est de 3 mètres mais une créature ne peut pas cibler une autre créature à 1,50 mètre ou moins d'elle.

Lancer. Si une créature lance une de ces armes, utilisez son modificateur de Dextérité à l'attaque, mais au choix son modificateur de Force ou de Dextérité aux dégâts. Voir « portée » ci-dessous pour la signification des distances indiquées entre parenthèses.

Polyvalente. Si une créature tient une de ces armes à deux mains, les dégâts augmentent d'une catégorie de taille. Par exemple, un bâton tenu à une main inflige 1d6, mais tenu à deux mains ses dégâts sont de 1d8.

Portée. Le premier chiffre indiqué entre parenthèses est la portée nominale de l'arme, le deuxième sa portée maximale. Tirer sur une cible située entre la portée nominale et la portée maximale de l'arme impose un désavantage aux jets d'attaque. Il n'est pas possible d'atteindre une cible au-delà de sa portée maximale.

Rechargement. En raison du temps nécessaire pour la recharger, une créature ne peut effectuer qu'une seule attaque par round avec une arme à rechargement, quel que soit son nombre d'attaques par round.

Armes de corps à corps	Dégâts	Taille	Propriétés	Prix
Dague	1d4 tranchant	TP	Lancer (6 m/18 m)	2 po
Fouet	1d4 contondant	TP	Allonge (+1,50 m)	2 po
Gourdin	1d4 contondant	TP		2 pa
Serpe	1d4 tranchant	TP		1 po
Bâton	1d6 contondant	P	Polyvalente	5 pa
Épée courte	1d6 tranchant	P		10 po
Javeline	1d6 tranchant	P	Lancer (9 m/27 m)	1 po
Hachette	1d6 tranchant	P	Lancer (6 m/18 m)	5 po
Masse d'armes	1d6 contondant	P		5 po
Cimeterre	1d8 tranchant	M		20 po
Épée longue	1d8 tranchant	M	Polyvalente	15 po
Fléau d'armes	1d8 contondant	M		10 po
Hache d'armes	1d8 tranchant	M	Polyvalente	10 po
Marteau de guerre	1d8 contondant	M	Polyvalente	15 po
Massue	1d8 contondant	M	À deux mains	1 po
Morgenstern	1d8 contondant	M		15 po
Hallebarde	1d10 tranchant	G	À deux mains, allonge (+1,50 m)	20 po
Pique	1d10 tranchant	G	À deux mains	10 po
Épée à deux mains	1d12 tranchant	TG	À deux mains	50 po
Hache à deux mains	1d12 tranchant	TG	À deux mains	40 po
Lance d'arçon	1d12 tranchant	TG	Allonge (+3 m), Lance d'arçon	20 po

Armes de distance	Dégâts	Taille	Propriétés	Prix
Sarbacane (dard)	1d4 tranchant	TP	Portée (6 m/24 m)	10 po
Fronde (pierre)	1d4 contondant	TP	Portée (9 m/36 m)	1 pa
Arbalète légère (carreau)	1d6 tranchant	P	À deux mains, portée (24 m/96 m), rechargement (étrier)	30 po
Arc (flèche)	1d8 tranchant	M	À deux mains, portée (36 m/144 m)	40 po
Arbalète lourde (carreau)	1d10 tranchant	G	À deux mains, portée (30 m/120 m), rechargement (manivelle)	50 po

Armures

Si votre personnage porte une armure qu'il ne maîtrise pas, il a un désavantage à tous les jets de caractéristique, d'attaque et de sauvegarde basés sur la Force ou la Dextérité.

De plus, il n'est possible de lancer un sort tout en portant une armure que si la description de sa classe indique qu'il maitrise cette armure.

Armure	CA	Modificateur de Dextérité	Discrétion	Prix
Matelassée/Peaux	11			5 po
Cuir	12			10 po
Cuir clouté	13			40 po
Écailles	14	+2 max		50 po
Cuirasse	15	+2 max		500 po
Demi-plate	15	+2 max	Désavantage	300 po
Cotte de mailles	16	Aucun	Désavantage	200 po
Clibanion	17	Aucun	Désavantage	400 po
Harnois	18	Aucun	Désavantage	1500 po

Bouclier	CA	Matériel	Prix
Rondache	+1	Bois	5 po
Bouclier	+2	Métal	10 po

Équipement d'aventurier

Objet	Prix	Poids
Acide (fiole)	25 po	250 g
Antidote (fiole)	50 po	-
Billes (sac de 1000)	1 po	1 kg
Boite d'allume-feu	5 pa	500 g
Bougie	1 pc	-
Bourse	5 pa	-
Bouteille en verre	2 po	1 kg
Cadenas	10 po	500 g
Carquois (pour 20 flèches)	1 po	500 g
Chaîne (3 m)	5 po	5 kg
Chausse-trappes (sac de 20)	1 po	1 kg
Cloche	1 po	-
Coffre (300 l)	5 po	12,5 kg
Corde (15 m)	1 po	5 kg
Couverture	5 pa	1,5 kg
Craie (un morceau)	1 pc	-
Cruche ou pichet	2 pc	2 kg
Eau bénite (flasque)	25 po	500 g
Encre (30 ml)	10 po	-
Étui à carreaux (pour 20 flèches)	1 po	500 g
Étui à parchemins/cartes	1 po	500 g
Feu grégeois (flasque)	50 po	500 g
Fiole (10 cl)	1 po	-
Flasque ou chope (50 cl)	2 pc	500 g
Gamelle	2 pa	500 g
Gourde	2 pa	2,5 kg
Grappin	2 po	2 kg
Grimoire	50 po	1,5 kg
Huile (flasque)	1 pa	500 g
Instruments de musique		
Cornemuse	30 po	3 kg
Luth	30 po	1 kg
Lyre	30 po	1 kg
Viole	30 po	500 g
Jeu de cartes	5 pa	-
Kit d'empoisonneur	50 po	1 kg
Kit d'escalade	25 po	6 kg
Kit d'herboriste	5 po	1,5 kg
Kit de contrefaçon	15 po	2,5 kg
Kit de déguisement	25 po	1,5 kg
Lampe	5 pa	500 g
Lanterne	5 po	1 kg
Livre	25 po	2,5 kg
Longue vue	1000 po	500 g
Loupe	100 po	-
Marteau de forgeron	2 po	5 kg
Matériel d'alchimiste	50 po	4 kg
Matériel de pêche	1 po	2 kg
Menottes	2 po	3 kg
Miroir en acier	5 po	250 g
Munitions		
Aiguilles de sarbacane (50)	1 po	500 g
Billes de fronde (20)	4 pc	750 g
Carreaux d'arbalète (20)	1 po	750 g
Flèches (20)	1 po	500 g
Outils de cartographe	15 po	3 kg
Outils de forgeron	20 po	4 kg
Outils de navigateur	25 po	1 kg
Outils de voleur	25 po	500 g
Parchemin (une feuille)	1 pa	-
Pelle	2 po	2,5 kg
Perche (3 m)	5 pc	3 kg
Pied-de-biche	2 po	2 kg
Piège à mâchoires	5 po	12,5 kg
Pioche	2 po	5 kg
Plume d'écriture	2 pc	-
Pointes en fer (10)	1 po	2,5 kg
Poison (fiole)	100 po	-
Potion de guérison (fiole)	50 po	-

Rations (1 jour)	5 pa	1 kg
Sablier	25 po	500 g
Sac	1 pc	250 g
Sac à dos	2 po	2,5 kg
Sac de couchage	1 po	3,5 kg
Sacoche à composantes	25 po	1 kg
Sifflet	5 pc	-
Symbole sacré	5 po	1 kg
Tente (pour 2 personnes)	2 po	10 kg
Tonneau	2 po	35 kg
Torche	1 pc	500 g
Trousse de soins	5 po	1,5 kg
Ustensiles de cuisinier	1 po	4 kg
Vêtements communs	5 pa	1,5 kg
Vêtements fins	15 po	3 kg
Vêtements de voyage	2 po	2 kg

Acide. Un jet d'attaque à distance réussi inflige 1d6 points de dégâts d'acide, puis 1d4 supplémentaires au round suivant.

Antidote. Avantage aux jets de sauvegarde contre les poisons pendant 1 heure.

Bougie. Brûle pendant 1 heure et éclaire sur 3 m.

Chaîne. Une chaîne peut être brisée avec un jet de Force de DD 20.

Chausse-trappes. Couvre une zone de 1,50 m x 1,50 m. Une créature qui traverse cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 ou subir 1 point de dégâts.

Corde. Une corde peut être cassée avec un jet de Force DD 17.

Eau bénite. Un jet d'attaque à distance réussi inflige 2d6 dégâts à un fiélon ou un mort-vivant.

Étui à parchemins. Contient jusqu'à 5 parchemins.

Feu grégeois. Un jet d'attaque à distance réussi inflige 1d6 points de dégâts de feu, puis 1d4 supplémentaires au round suivant.

Grimoire. Livre relié en cuir avec 100 pages de vélin.

Huile. Couvre une zone de 1,50 m x 1,50 m. Si on l'enflamme, l'huile brûle pendant 2 rounds et inflige 5 points de dégâts de feu.

Lampe. Brûle pendant 6 heures tout en consommant une flasque d'huile et éclaire sur 6 m.

Lanterne. Brûle pendant 6 heures tout en consommant une flasque d'huile et éclaire sur 12 m.

Menottes. Jet de Dextérité DD 20 pour se libérer ou jet de Force DD 20 pour les briser.

Outils de voleur. Seul un voleur sait manipuler ces outils qui permettent de crocheter des serrures ou de désactiver des pièges.

Piège à mâchoires. Inflige 1d4 points de dégâts et stoppe le mouvement. Jet de Force DD 13 pour se libérer ou libérer une autre créature.

Poison. Utilisés par les assassins et généralement vendus sous le manteau, il existe trois grands types de poisons : par blessure, ingestion ou inhalation (voir Assassin). La victime doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou subir l'effet indiqué dans la description du poison. À la fin de chacun de ses tours, elle doit répéter le jet de sauvegarde pour mettre fin à l'effet du poison qui l'affecte ou subir de nouveau l'effet.

Potion de guérison. Redonne 2d4 + 2 points de vie.

Sacoche à composantes. Contient toutes les composantes matérielles basiques que nécessite un magicien pour lancer ses sorts.

Symbole sacré. Représentation d'un dieu sur une amulette ou symbole gravé sur un bouclier.

Torche. Brûle pendant 1 heure et éclaire sur 9 m. Inflige 1 point de dégât de feu le cas échéant.

Trousse de soins. Permet de stabiliser un mourant (voir Stabiliser une créature mourante). Le kit permet dix utilisations.

RÈGLE OPTIONNELLE

Si vous souhaitez gérer le poids de l'équipement, considérez qu'un personnage peut porter :

- Jusqu'à 2,5 x sa Force sans problème
- De 2,5 à 5 x sa Force : vitesse réduite de 3 m/round
- De 5 à 7,5 x sa Force : vitesse réduite de 6 m/round

MONNAIE

La pièce d'or est la référence pour les achats.

1 pièce de platine (pp) = 10 pièces d'or (po)
1 pièce d'or (po) = 10 pièces d'argent (pa)
1 pièce d'argent (pa) = 10 pièces de cuivre (pc)

Chaque pièce pèse 10 g, donc 100 pièces = 1 kg.

Et 500 pièces (5 kg) occupent 1 litre.

TRAIN DE VIE

Entre deux aventures, les personnages dépensent leur argent suivant le train de vie qu'ils adoptent.

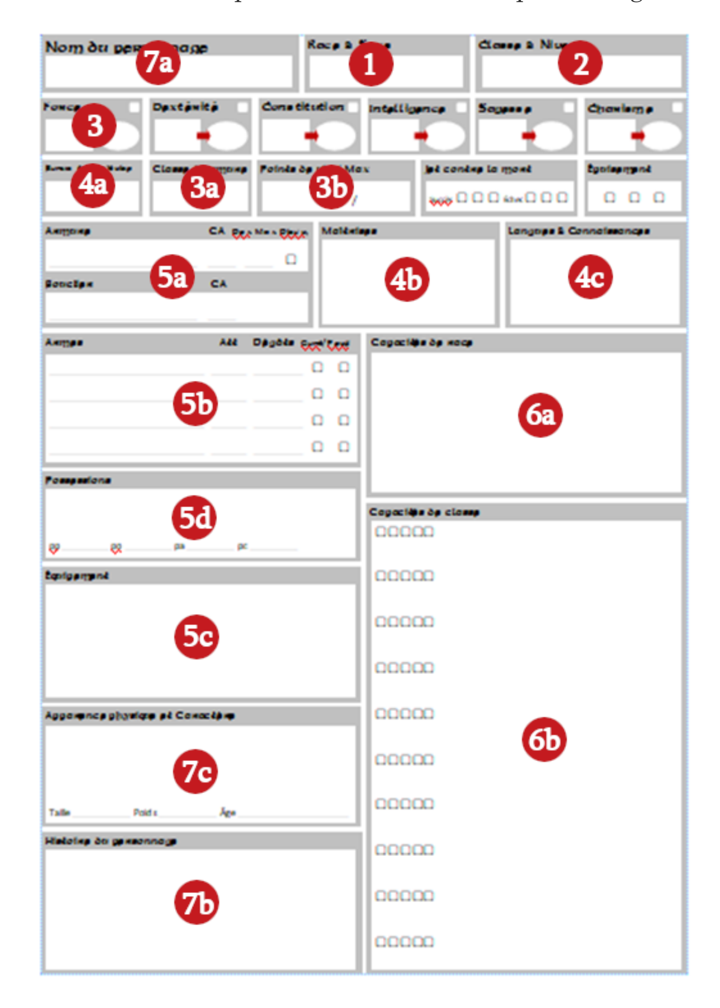
Modeste. 1 po/jour. Le personnage loue une chambre dans une pension ou une auberge d'une qualité laissant à désirer. C'est le niveau de vie des soldats, des miliciens, des travailleurs, des étudiants, etc.

Confortable. 2 po/jour. Le personnage vit dans une petite maison d'un quartier de classe moyenne ou dort dans une bonne auberge. C'est le niveau de vie des commerçants, des artisans talentueux et des officiers.

Riche. 5 po/jour. Le personnage vit une vie de luxe dans une maison spacieuse d'un beau quartier ou dans la suite confortable d'une très bonne auberge. C'est le niveau de vie d'un marchand qui a réussi ou d'un propriétaire de petits commerces. À ce stade, le personnage possède surement des serviteurs (coût non inclus dans le train de vie indiqué).

CRÉATION DE PERSONNAGES

Pour créer votre personnage, suivez les étapes suivantes et remplissez votre feuille de personnage.



RACE

Choisissez la race 1 du personnage que vous souhaitez jouer, ainsi que son sexe.

CLASSE ET NIVEAU

Choisissez la classe 2 du personnage que vous souhaitez jouer, ainsi que son niveau. Normalement votre personnage débute au niveau 1, mais vous pouvez le faire commencer au niveau que vous souhaitez, en accord avec votre MJ.

CARACTÉRISTIQUES

Jetez 6 fois 4d6 et ajoutez chaque fois les 3 meilleurs dés. Vous allez obtenir des résultats entre 3 et 18. Affectez ces 6 résultats aux caractéristiques 3 de votre choix, en prenant garde de respecter les restrictions de la race de votre personnage (voir Races).

> **RÈGLE OPTIONNELLE**
>
> Vous pouvez également, au lieu de jeter les dés, partir directement avec les 6 caractéristiques suivantes : **15, 14, 13, 12, 10, 8.**

CARACTÉRISTIQUES MAÎTRISÉES

Chaque classe indique deux caractéristiques que votre personnage maitrise. Cochez ces deux caractéristiques.

Chaque fois que vous effectuez un jet de caractéristique basé sur l'une de ces deux caractéristiques, vous pouvez ajouter le bonus de maîtrise de votre personnage au résultat du dé.

CLASSE D'ARMURE

La Classe d'armure (CA) 3a de votre personnage dépend de son équipement.

S'il ne porte pas d'armure, sa CA est de :

10 + modificateur de Dextérité

S'il porte une armure, sa CA est de :

CA de l'armure + modificateur de Dextérité

Attention, le type d'armure peut limiter le modificateur de Dextérité (voir Armures).

Dans les deux cas, porter un bouclier ajoute un bonus à sa CA (voir Armures).

POINTS DE VIE

Au niveau 1 votre personnage obtient le maximum du dé de vie 3b indiqué par sa classe, auquel on ajoute son modificateur de Constitution.

À partir du niveau 2, pour chaque nouveau niveau, lancez le dé de vie indiqué par la classe de votre personnage. Relancez les 1. Vous obtenez un nombre de points de vie supplémentaires égal au résultat du dé plus le modificateur de Constitution du personnage.

Par exemple, un personnage combattant de niveau 3 avec une Constitution de 14 (+2) aura un nombre de points vie égal à (10 + 2) + (1d10 + 2) + (1d10 +2).

> **RÈGLE OPTIONNELLE**
>
> Vous pouvez également, au lieu de jeter le dé de vie, prendre directement la moyenne des points de vie correspondants au dé (arrondie à l'entier supérieur).

MAÎTRISES

Passons maintenant aux connaissances du personnage.

BONUS DE MAÎTRISE

Le bonus de maîtrise 4a est défini par le niveau du personnage (voir Classes).

MAÎTRISES

Selon vos choix pour la race et la classe de votre personnage, celui-ci maîtrise certaines armes et certaines armures 4b. Indiquez-les ici.

Langues

La description de la race de votre personnage, et parfois celle de sa classe, indique les langues 4c qu'il connait de base.

Vous pouvez de plus choisir un nombre de langues supplémentaires qu'il connait égal à son modificateur d'Intelligence, hormis le jargon des voleurs et le druidique (voir Langues).

Équipement

Choisissez l'armure, les armes et l'équipement de votre personnage en fonction du budget qui vous est alloué, lequel est défini par sa classe.

Armure

Indiquez quelle armure 5a possède votre personnage, la Classe d'Armure qu'elle lui procure, le modificateur de Dextérité maximum qu'elle lui permet, ainsi que si elle inflige un désavantage aux jets de Discrétion ou non.

Armes

Indiquez les armes 5b que possède votre personnage, le bonus à l'attaque avec celles-ci, les dégâts qu'elles infligent et leur type de dégâts (contondant ou tranchant).

Équipement

Indiquez tout le reste du matériel 5c que possède votre personnage : sac, torches, etc.

Possessions

Annotez également les pièces 5d qui lui restent.

Capacités

Annotez toutes les capacités de votre personnage octroyées par sa race 6a et sa classe 6b en fonction de son niveau.

Histoire du personnage

En premier, donnez un nom à votre personnage 

.

Puis définissez son histoire 7b. Qu'a-t-il a vécu avant de devenir un aventurier ? D'où vient-il ? Qu'est-ce qui le pousse à partir à l'aventure ?

Enfin, définissez son apparence physique 7c, quelques traits de caractère marquants, et éventuellement un défaut qui pourra servir d'accroche au MJ.

Sorts

Si vous avez choisi une classe de dévot ou de mage, choisissez les sorts que connait votre personnage en fonction de sa classe et de son niveau.

Sorts lancés par jour

Le nombre de sorts que votre personnage peut lancer chaque jour dépend de sa classe et de son niveau.

Par exemple, un clerc de niveau 1 peut lancer 8 sorts par jour, alors qu'un magicien de niveau 5 peut lancer 10 sorts par jour.

Sauvegarde contre les sorts

Le DD des jets de sauvegarde contre les sorts de votre personnage (voir Jet de sauvegarde) est égal à :

8 + modificateur de la caractéristique d'incantation + bonus de maîtrise

Niveau maximum des sorts

Le niveau maximum des sorts que peut lancer un personnage est égal à (voir Jet de sauvegarde) :

5 + modificateur de la caractéristique d'incantation

Divinité et Alignement

Si vous avez choisi une classe de dévot (clerc, paladin, druide), vous devez choisir dès le niveau 1 une divinité pour votre personnage. Votre MJ vous fournira la liste des divinités présentes dans son monde.

Chaque divinité possède un alignement sur l'axe du bien et du mal qui définit sa philosophie, et un dévot se doit d'agir en accord avec celui-ci.

Le Bien. Ces divinités valorisent le bien, l'honnêteté, la générosité, la miséricorde et la construction. La vie d'autrui ne s'ôte pas pour de futiles raisons. Par contre le sacrifice de sa propre personne pour le bien de tous n'est pas une chose qui doit faire peur. Détruire, que ce soit une vie ou un lieu, est un acte négatif qui devra toujours être bien pensé afin d'être sûr qu'il soit nécessaire d'être entreprit.

Le Mal. Par opposition, les divinités mauvaises sont malhonnêtes, égoïstes, cruelles et destructrices. La vie des autres a peu d'importance à leurs yeux. Une chose meurt, une autre naîtra, peu importe. Se sacrifier personnellement pour une cause est souvent un acte inexplicable.

Le **Neutre**. Une divinité neutre se situe entre les deux. Cela peut être un neutre passif, qui laisse faire sans jamais prendre parti d'un côté ou de l'autre, ou bien un neutre actif, qui au contraire lutte fortement afin que ni le bien ni le mal ne prenne le dessus sur l'autre, l'équilibre dans toutes choses étant primordial.

Un dévot doit suivre l'alignement de son dieu ou de sa déesse et, s'il enfreint ses règles, le MJ en tirera les conséquences (la divinité pourrait lui restreindre certaines capacités). Les autres classes sont libres d'agir comme elles le souhaitent, en essayant de respecter le caractère du personnage, pour le plaisir du jeu.

SORTS

LISTES DE SORTS

Voici le résumé de tous les sorts, classés par niveau et par classe.

Sorts de niveau 1	Clerc	Paladin	Druide	Magicien	Ensorceleur	Occultiste
Alarme (r)				✓		
Amitié avec les animaux			✓			
Armure de mage				✓		
Assistance	✓					
Blessure	✓					
Détection de la magie (r)				✓	✓	✓
Détection du mal ou du bien	✓					✓
Druidisme			✓			
Flamme			✓			
Flamme sacrée	✓	✓				
Fouet épineux			✓			
Graisse				✓		
Illusion				✓	✓	✓
Lumière	✓	✓		✓	✓	
Main de mage				✓		
Mains brûlantes				✓	✓	✓
Message				✓		
Projectile magique				✓	✓	
Réparation				✓		
Représailles infernales						✓
Résistance	✓	✓	✓			
Soins	✓	✓	✓			
Thaumaturgie	✓					
Trait de feu				✓	✓	✓

Sorts de niveau 2	Clerc	Paladin	Druide	Magicien	Ensorceleur	Occultiste
Appel de familier (r)				✓		
Baies nourricières			✓			
Bénédiction/Fléau	✓	✓				
Blocage/Déblocage				✓		
Bouclier				✓	✓	✓
Bouclier de la foi	✓	✓				
Charme				✓	✓	✓
Communication avec animaux			✓			
Détection poison et maladies	✓		✓			
Disque flottant (r)				✓		
Feuille morte				✓	✓	
Gourdin magique			✓			
Identification (r)				✓		
Injonction	✓					
Nappe de brouillard			✓	✓	✓	✓
Protection contre le mal ou bien	✓	✓				✓
Purification de nourriture et eau	✓	✓	✓			
Sanctuaire	✓					
Saut				✓	✓	
Serviteur invisible						✓
Sommeil				✓	✓	
Texte illusoire (r)				✓		✓

Sorts de niveau 3	Clerc	Paladin	Druide	Magicien	Ensorceleur	Occultiste
Agrandissement/Rapetissement				✓	✓	✓
Aide	✓	✓				
Bourrasque			✓	✓		
Cécité/Surdité	✓			✓		✓
Châtiment révélateur		✓				
Corde enchantée				✓		
Détection des pensées				✓	✓	✓
Éclair traçant	✓					
Flamme éternelle	✓	✓		✓		
Foulée infernale						✓
Immobilisation	✓			✓	✓	✓
Lueurs féeriques			✓			
Métal brulant			✓			
Passage sans trace			✓			
Pattes d'araignée				✓	✓	✓
Peau d'écorce			✓			
Protection contre le poison	✓	✓	✓			
Toile d'araignée				✓	✓	
Vision dans le noir				✓	✓	

Sorts de niveau 4	Clerc	Paladin	Druide	Magicien	Ensorceleur	Occultiste
Apaisement des émotions	✓	✓				
Arme magique				✓		
Arme spirituelle	✓	✓				
Enchevêtrement			✓			
Guérison des maladies et poisons	✓	✓	✓			
Image miroir						✓
Invisibilité				✓	✓	✓
Invocation de fiélons						✓
Lévitation				✓	✓	
Localisation d'objet	✓	✓		✓		
Modification d'apparence				✓	✓	
Préservation des morts	✓					
Rayon affaiblissant				✓		✓
Sens animal			✓			
Silence	✓					
Sphère de feu			✓	✓		
Ténèbres				✓	✓	✓
Vague tonnante			✓			
Vision de l'invisible				✓	✓	

Sorts de niveau 5	Clerc	Paladin	Druide	Magicien	Ensorceleur	Occultiste
Amélioration de caractéristique	✓					
Animation des morts	✓			✓		
Anti-détection				✓		
Augure	✓					
Boule de feu				✓		
Communication avec les plantes			✓			
Création de nourriture et d'eau	✓					
Croissance d'épines			✓			
Éclair				✓	✓	✓
Forme gazeuse				✓	✓	✓
Glyphe de protection				✓		
Hâte/Lenteur				✓	✓	✓
Lame de feu			✓			
Mur de vent			✓			
Peur				✓	✓	✓
Prière de guérison	✓	✓				
Respiration aquatique (r)			✓	✓	✓	
Toucher vampirique						✓
Zone de vérité	✓	✓				

Sorts de niveau 6					
Cercle magique	✓		✓		✓
Chien de garde			✓		
Coffre secret			✓		
Dissipation de la magie			✓		✓
Esprits gardiens	✓				
Foudre		✓			
Fusion dans la pierre		✓			
Invocation d'animaux		✓			
Lueur d'espoir	✓				
Lumière du jour	✓	✓			
Malédiction/Délivrance	✓				✓
Motif hypnotique			✓	✓	✓
Nuage nauséabond			✓	✓	
Retour à la vie	✓				
Sanctuaire privé			✓		
Tempête de neige		✓			
Tentacules noirs			✓	✓	
Vol			✓	✓	

Sorts de niveau 7					
Bannissement	✓				✓
Clairvoyance	✓		✓	✓	
Communication avec les morts	✓				
Confusion			✓		
Don des langues (r)	✓		✓	✓	✓
Flétrissement		✓			✓
Invocation d'élémentaires		✓	✓		
Marche sur l'eau	✓	✓			
Mur de feu		✓	✓	✓	
Œil magique			✓		
Protection contre la mort	✓				
Sphère résiliente			✓		
Téléportation			✓	✓	✓

Sorts de niveau 8					
Animation d'objets			✓		
Apparence trompeuse			✓	✓	✓
Cône de froid			✓	✓	
Contagion	✓	✓			
Divination	✓				
Double illusoire			✓	✓	✓
Façonnage de la pierre		✓			
Gardien de la foi	✓				
Insecte géant		✓			
Lien télépathique (r)			✓		
Localisation de créature	✓	✓	✓		
Modification de mémoire			✓		
Sanctification	✓				
Songe					✓

Sorts de niveau 9					
Brume mortelle			✓	✓	
Cercle de téléportation			✓		
Colonne de feu	✓				
Communion avec la nature		✓			
Contact avec un autre plan					✓
Domination			✓	✓	✓
Éveil		✓			
Fléau d'insectes		✓			
Mur de pierre		✓			
Mythes et légendes	✓		✓		
Passe-muraille			✓	✓	
Quête	✓				
Rappel à la vie	✓				
Scrutation			✓		✓

Descriptions

Dans ce chapitre, pour plus de facilité, le mot « vous » désigne votre personnage.

Agrandissement/Rapetissement

niveau 3 - transmutation
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M
Durée : 2 rounds/niveau

Vous désignez un objet qui n'est pas porté ou une créature, que vous pouvez voir et qui est à portée. Si la cible n'est pas consentante, elle peut effectuer un jet de sauvegarde de Constitution pour contrer le sort. Puis choisissez l'un des effets suivants :

1. **Agrandissement.** La cible double de taille, ce qui augmente sa taille d'une catégorie (de M à G par exemple), dans la limite de l'espace disponible autour d'elle. Elle a alors un avantage à ses jets de Force et à ses jets de sauvegarde de Force. Les armes de la cible grandissent également d'une catégorie.

2. **Rapetissement.** La taille de la cible est diminuée de moitié, ce qui diminue sa taille d'une catégorie (de M à P par exemple). Elle a alors un désavantage à ses jets de Force et à ses jets de sauvegarde de Force. Les armes de la cible sont réduites également d'une catégorie.

Ensorceleur. Magicien. Occultiste.

Aide

niveau 3 - abjuration
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M
Durée : 1 heure/niveau

Choisissez jusqu'à trois créatures à portée du sort. Pour la durée du sort, le maximum de points de vie et les points de vie actuels de chaque cible augmentent suivant votre niveau.

Niveau	3-4	5-6	7-8	9
Points de vie	+10	+15	+20	+25

Lancer ce sort plusieurs fois sur une même cible ne cumule pas les effets.

Clerc. Paladin.

Alarme

niveau 1 – abjuration (rituel)
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M
Durée : 2 heures/niveau

Choisissez une porte, une fenêtre ou une zone à portée qui ne dépasse pas un cube de 6 mètres d'arête. Jusqu'à la fin du sort, une alarme vous alerte dès qu'une créature de taille TP ou supérieure touche ou pénètre la zone surveillée.

Lorsque vous lancez ce sort, vous pouvez désigner des créatures qui ne déclencheront pas l'alarme et choisir si celle-ci est audible (son d'une clochette pendant 10 secondes) ou juste mentale (rien que pour vous). Dans les deux cas l'alarme vous réveille si vous étiez endormi et le sort prend fin.

Magicien.

Amélioration de caractéristique

niveau 5 - transmutation
Portée : contact
Composantes : V, S, M
Durée : 10 minutes/niveau

Vous ciblez un nombre de créatures à portée du sort qui dépend de votre niveau et choisissez l'un des effets suivants.

Niveau	5-6	7-8	9
Créatures	1	2	3

1. **Force du taureau**. La cible a un avantage à ses jets de Force.

2. **Grâce féline**. La cible a un avantage à ses jets de Dextérité. De plus, elle ne subit aucun dégât lorsqu'elle chute de 6 mètres ou moins et qu'elle est consciente.

3. **Endurance de l'ours**. La cible a un avantage à ses jets de Constitution. De plus, elle gagne 2d6 points de vie temporaires tant que le sort est actif.

4. **Ruse du renard**. La cible a un avantage à ses jets d'Intelligence.

5. **Sagesse du hibou**. La cible a un avantage à ses jets de Sagesse.

6. **Splendeur de l'aigle**. La cible a un avantage à ses jets de Charisme.

Clerc.

Amitié avec les animaux

niveau 1 - enchantement
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M
Durée : 24 heures

Vous essayez de persuader un nombre de bêtes à portée du sort qui dépend de votre niveau que vous ne leur voulez aucun mal.

Niveau	1-2	3-4	5-6	7-8	9
Bêtes	1	2	3	4	5

Chaque cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Toutes celles qui échouent sont charmées et vous considèrent comme un ami pour la durée du sort ou jusqu'à ce que vous ou vos compagnons cherchiez à lui nuire.

Druide.

Animation d'objets

niveau 8 - transmutation
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S
Durée : 1 minute

Vous pouvez animer ou déplacer des objets par la force de votre esprit. Choisissez jusqu'à un nombre d'objets que vous pouvez voir égal à votre niveau et à portée du sort (une taille M compte pour deux objets et une taille G compte pour quatre objets). Les objets doivent être de taille G ou inférieure et ne pas peser plus de 500 kg chacun. Puis choisissez l'un des effets suivants :

1. **Animation**. Vous donnez vie aux objets et leur envoyez un même ordre à tous (monter la garde, bloquer le passage, etc) qu'ils exécuteront jusqu'à ce que la tâche soit remplie. À vos prochains tours, au prix d'une action, vous pouvez changer cet ordre.

Un objet animé est un artificiel avec une CA, des points de vie, et des attaques déterminés par sa taille. Sa vitesse est de 9 mètres s'il n'est pas attaché à une surface. S'il tombe à 0 point de vie, il redevient un objet inanimé normal.

Taille	PV	CA	Attaque
TP	20	18	+8 au toucher, dégâts 1d4 + 1
P	30	15	+6 au toucher, dégâts 1d6 + 2
M	40	12	+5 au toucher, dégâts 1d8 + 3
G	50	10	+6 au toucher, dégâts 1d10 + 4

2. **Déplacement**. Vous choisissez un objet parmi ceux que vous avez désignés et pouvez le déplacer jusqu'à 9 mètres dans n'importe quelle direction. S'il est porté par une créature, vous devez réussir un jet de votre caractéristique d'incantation contre un jet de Force de la créature pour le lui arracher pouvoir le déplacer. À vos prochains tours, au prix d'une action, vous pouvez de nouveau déplacer cet objet ou en déplacer un autre parmi ceux que vous avez désignés.

Vous pouvez exercer un contrôle fin sur l'objet comme l'ouvrir pour une porte, ou déverser son contenu pour une fiole.

Magicien.

Animation des morts

niveau 5 - nécromancie
Portée : 3 mètres
Composantes : V, S, M
Durée : instantanée

Après une incantation d'une minute, vous créez un nombre de morts-vivants qui dépend de votre niveau et leur type dépend de votre base : un squelette à partir d'un tas d'ossements ou un zombi à partir d'un cadavre d'humanoïde.

Niveau	5	6	7	8	9
Morts-vivants	5	6	7	8	9

Chaque créature doit provenir d'un tas d'ossements ou d'un cadavre différent.

Vous pouvez ensuite mentalement passer un ordre (attaquer, garder une pièce, etc) aux créatures que vous avez animées, le même pour toutes. Les créatures s'exécutent alors jusqu'à ce que la tâche soit complétée, même si ensuite vous vous éloignez d'elles.

Clerc. Magicien.

Anti-détection

niveau 5 - abjuration
Portée : contact
Composantes : V, S, M (25 po)
Durée : 2 heures/niveau

Vous protégez une créature ou un objet de taille G ou inférieure que vous touchez des divinations magiques. La cible ne peut alors pas être ciblée par quelque divination magique que ce soit.

Magicien.

Apaisement des émotions

niveau 4 - enchantement
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : 1 minute/niveau

Tout humanoïde dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur un point à portée du sort doit effectuer un jet de sauvegarde, ou décider de ne pas résister et donc d'échouer automatiquement. En cas d'échec, choisissez l'un des effets suivants :

1. **Contre charme**. Vous supprimez tous les charmes et les peurs des créatures. Lorsque ce sort prend fin, les effets supprimés reviennent, si leur durée n'a pas expiré entre temps.

2. **Apaisement**. Vous rendez une cible indifférente à des créatures envers qui elle montrait des signes d'hostilité. Cette indifférence prend fin si la cible est attaquée, blessée par un sort ou témoin d'une attaque envers un de ses alliés. Lorsque le sort prend fin, la créature redevient généralement hostile.

Clerc. Paladin.

Apparence trompeuse

niveau 8 - illusion
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S
Durée : 1 heure/niveau

Vous changez l'apparence d'un nombre de créatures à portée du sort qui dépend de votre niveau.

Niveau	8	9
Créatures	8	9

Le sort modifie l'apparence physique autant que les vêtements, l'armure, les armes et l'équipement des créatures mais pas sa morphologique (un nain peut paraitre être un elfe mais pas un aigle). S'agissant d'une illusion et non d'une métamorphose, une interaction physique avec l'image peut révéler automatiquement l'illusion car elle peut être traversée (si on essaye de toucher un casque que la créature ne possède pas on touche son crâne).

Si une créature examine une personne affectée avec attention, elle comprend qu'il s'agit d'un sort si elle réussit un jet d'Intelligence (Investigation) contre le DD de sauvegarde de votre sort.

Ensorceleur. Magicien. Occultiste.

Appel de familier

niveau 2 - invocation (rituel)
Portée : 3 mètres
Composantes : V, S, M (10 po)
Durée : instantanée

Après une incantation d'une heure, vous faites apparaitre un petit animal (taille TP ou P comme un chat, une chauve-souris, une chouette, un corbeau, un crapaud, un rat, etc) qui obéit toujours à vos ordres tant qu'ils ne le mettent pas dans une situation de danger disproportionnée.

Votre familier n'attaque pas mais il se déplace normalement, à votre tour d'initiative, et communique avec vous par télépathie jusqu'à une distance de 36 m, ce qui vous permet de savoir ce qu'il voit et entend.

Si votre familier tombe à 0 point de vie, il meurt. Vous devez alors lancer de nouveau ce sort pour avoir un nouveau familier. Vous ne pouvez avoir qu'un seul familier à la fois.

Magicien.

Arme magique

niveau 4 - transmutation
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : 1 heure

Vous touchez une arme non magique. Jusqu'à la fin du sort, l'arme obtient un bonus magique aux jets d'attaque et de dégâts qui dépend de votre niveau.

Niveau	4-6	7-9
Bonus	+1	+2

Magicien.

Armure de mage

niveau 1 - abjuration
Portée : contact
Composantes : V, S, M
Durée : 1 heure/niveau

Vous touchez une créature consentante qui ne porte pas d'armure. La CA de la cible dépend de votre niveau.

Niveau	1-3	4-6	7-9
CA	12	13	14

Le modificateur de Dextérité et les boucliers continuent de s'appliquer.

Le sort prend fin si la cible enfile une armure.

Magicien.

Arme spirituelle

niveau 4 - évocation
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : 1 minute

Vous créez une arme spectrale qui flotte dans l'air à portée du sort pour la durée du sort. Effectuez une attaque au corps à corps avec un sort contre une créature à 1,50 mètre ou moins de l'arme spectrale. En cas de réussite, l'arme inflige un nombre de points de dégâts qui dépend de votre niveau, plus le modificateur de votre caractéristique d'incantation.

Niveau	4-5	6-7	8-9
Dégâts	2d8	3d8	4d8

À vos prochains vos tours, au prix d'une action, vous devez mentalement déplacer l'arme de 6 mètres ou moins. Si vous utilisez votre action pour autre chose, le sort prend fin prématurément.

Clerc. Paladin.

Assistance

niveau 1 - divination
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : 1 minute/niveau

Vous touchez une créature consentante. Avant la fin du sort, la cible peut lancer une fois un d4 et ajouter le résultat du dé à un jet de caractéristique de son choix. Elle peut lancer le dé après avoir effectué son jet de caractéristique mais doit le faire avant de savoir si le jet est réussi.

Clerc.

Augure

niveau 5 - divination
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (25 po)
Durée : instantanée

Après une incantation d'une minute, vous pensez à une ou plusieurs actions que vous voulez entreprendre et obtenez un des présages suivants (le MJ détermine le résultat) :

1. Fortune. L'action a de bonnes chances d'être bénéfique.

2. Péril. L'action a de bonnes chances d'être néfaste.

3. Péril et fortune. Les deux issues sont possibles.

4. Rien. L'action ne devrait entraîner aucune conséquence, ni favorable, ni néfaste.

Vous pouvez penser à un nombre d'actions qui dépend de votre niveau.

Niveau	5	6	7	8	9
Questions	1	2	3	4	5

Clerc.

Baies nourricières

niveau 2 - transmutation
Portée : contact
Composantes : V, S, M
Durée : instantanée

Vous faites apparaitre dans votre main un nombre de baies magiques qui dépend de votre niveau.

Niveau	2-3	4-5	6-7	8-9
Baies	5	10	15	20

Manger une baie rend 1 point de vie, et la baie est suffisamment nourrissante pour sustenter une créature pour une journée. Les baies se conservent 24 heures.

Druide.

Bannissement

niveau 7 - abjuration
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M
Durée : 1 minute

Vous tentez d'envoyer sur un autre plan d'existence un nombre de créatures à portée du sort qui dépend de votre niveau.

Niveau	7	8	9
Créatures	1	2	3

Les cibles doivent effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. Toutes celles qui échouent sont bannies sur un autre plan pour la durée du sort, puis réapparaissent au plus près de l'endroit qu'elles ont quitté.

Clerc. Occultiste.

Bénédiction/Fléau

niveau 2 - enchantement
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M
Durée : 1 minute

Vous bénissez ou maudissez un nombre de créatures à portée du sort qui dépend de votre niveau.

Niveau	2-3	4-5	6-7	8-9
Créatures	1	2	3	4

1. **Bénédiction**. Chaque fois qu'une cible fait un jet d'attaque ou de sauvegarde avant la fin du sort, la cible peut lancer un d4 et ajouter le résultat à son jet.

2. **Fléau**. Chaque cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. En cas d'échec, chaque fois qu'elle effectue un jet d'attaque ou de sauvegarde avant la fin du sort, la cible doit lancer un d4 et soustraire le résultat à son jet.

Clerc. Paladin.

Blessure

niveau 1 - nécromancie
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous effectuez une attaque au corps à corps avec un sort contre une créature que vous pouvez toucher. En cas de réussite, vous infligez un nombre de points de dégâts qui dépend de votre niveau.

Niveau	1-2	3-4	5-6	7-8	9
Dégâts	1d10	2d10	3d10	4d10	5d10

Clerc.

Blocage/Déblocage

niveau 2 - transmutation
Portée : 3 mètres
Composantes : V, S
Durée : illimitée ou instantanée

Vous choisissez un objet à portée du sort comme une porte, une boîte, un coffre, des menottes, un cadenas, etc, magique ou non, et appliquez l'un des effets suivants :

1. **Blocage** (durée illimitée). L'objet se verrouille et vous créez un mot de passe qui permet de l'ouvrir quand on le prononce au contact de l'objet. Autrement, il est impossible d'ouvrir l'objet, sauf s'il est brisé ou si le sort est dissipé momentanément par *déblocage*.

2. **Déblocage** (durée instantanée). L'objet, s'il était fermé par un verrou, bloqué ou barré, se déverrouille ou se débloque. Si l'objet était fermé par le sort *blocage*, il est momentanément déverrouillé durant 10 minutes.

Magicien.

Bouclier

niveau 2 - abjuration
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : 2 rounds/niveau

Vous créez une barrière de protection magique et invisible. Vous obtenez un bonus à votre CA qui dépend de votre niveau et vous ne prenez aucun dégât de la part du sort *projectile magique*.

Niveau	2-4	5-7	8-9
Bonus à la CA	+4	+5	+6

Ensorceleur. Magicien. Occultiste.

Bouclier de la foi

niveau 2 - abjuration
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M
Durée : 1 minute/niveau

Un champ scintillant entoure une créature de votre choix à portée du sort, lui accordant un bonus à la CA qui dépend de votre niveau.

Niveau	2-4	5-7	8-9
Bonus à la CA	+3	+4	+5

Clerc. Paladin.

Boule de feu

niveau 5 - évocation
Portée : personnelle (ligne de 36 mètres)
Composantes : V, S, M
Durée : instantanée

Vous lancez une boule de feu large de 4,50 mètres (ou moins si l'espace ne le permet pas) dans la direction de votre choix. Chaque créature située sur la ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, elle subit un nombre de points de dégâts qui dépend de votre niveau, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Niveau	5-6	7-8	9
Dégâts	3d8	4d8	5d8

La sphère enflamme les objets inflammables qui ne sont pas portés.

Magicien.

Bourrasque

niveau 3 - évocation
Portée : personnelle (ligne de 18 mètres)
Composantes : V, S, M
Durée : 2 rounds/niveau

Vous créez un corridor de vent large de 3 mètres qui souffle dans la direction de votre choix. Chaque créature dans le corridor doit effectuer un jet de sauvegarde de Force à son tour. En cas d'échec, elle est repoussée d'une distance qui dépend de votre niveau dans la direction du vent.

Niveau	3-4	5-6	7-8	9
Distance	3 m	4,50 m	6 m	7,50 m

De plus, toutes les créatures dans le corridor considèrent le terrain comme difficile et le vent éteint toutes les flammes non magiques et non protégées (bougies et torches mais pas les lanternes) dans le corridor. À vos prochains tours, au prix d'une action, vous pouvez changer la direction du vent.

Druide. Magicien.

Brume mortelle

niveau 9 - invocation
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S
Durée : 10 minutes

Vous créez une sphère de brouillard toxique de 6 mètres de rayon centrée sur un point à portée du sort. La visibilité dans la zone est nulle. Chaque créature dans la sphère doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution contre le poison à son tour. En cas d'échec, elle subit un nombre de points de dégâts qui dépend de votre niveau, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Niveau	9
Dégâts	6d8

Ensorceleur. Magicien.

Cécité/Surdité

niveau 3 - nécromancie
Portée : 9 mètres
Composantes : V
Durée : 1 minute

Vous aveuglez ou assourdissez un nombre de créatures à portée du sort qui dépend de votre niveau.

Niveau	3-4	5-6	7-8	9
Créatures	1	2	3	4

Chaque cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Toutes celles qui échouent sont soit toutes aveuglées, soit toutes assourdies, selon votre choix, pour la durée du sort. À la fin de chacun de ses tours, chaque cible affectée peut effectuer un jet de sauvegarde de Constitution et mettre fin au sort qui l'affecte en cas de réussite.

Clerc. Magicien. Occultiste.

Cercle de téléportation

niveau 9 - invocation
Portée : 3 mètres
Composantes : V, M (50 po)
Durée : 1 round

Après une incantation de 1 minute, vous tracez au sol un cercle de 3 mètres de diamètre constitué de symboles qui lient ce cercle à un cercle de téléportation permanent (comme en font des temples) situé sur le même plan que vous et dont vous connaissez l'existence et les symboles. Chaque créature qui entre dans ce cercle avant la fin de votre prochain tour est immédiatement téléportée à proximité du cercle de destination.

Magicien.

Cercle magique

niveau 6 - abjuration
Portée : 3 mètres
Composantes : V, S, M (100 po)
Durée : 10 minutes/niveau

Après une incantation de 1 minute, vous créez une sphère de 3 mètres de rayon centrée sur un point à portée du sort et choisissez un effet :

1. **Protection**. Les créatures foncièrement mauvaises (comme les aberrations, les fiélons ou les morts-vivants) ou foncièrement bonnes (comme les célestes) ne peuvent volontairement pénétrer dans la sphère et ont un désavantage à leurs jets d'attaque contre les créatures situées à l'intérieur de la sphère. De plus, les créatures à l'intérieur de la sphère ne peuvent pas être charmées, effrayées ou possédées par ces types de créatures.

2. **Confinement**. Les créatures foncièrement mauvaises (comme les aberrations, les fiélons ou les morts-vivants) ou foncièrement bonnes (comme les célestes) à l'intérieur de la sphère ne peuvent volontairement la quitter et ont un désavantage à leurs jets d'attaque contre les créatures situées à l'extérieur de la sphère.

Clerc. Magicien. Occultiste.

Charme

niveau 2 - enchantement
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S
Durée : 1 heure

Vous essayez de charmer un nombre de créatures humanoïdes à portée du sort qui dépend de votre niveau.

Niveau	2-3	4-5	6-7	8-9
Créatures	1	2	3	4

Chaque cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Toutes celles qui échouent sont charmées et vous considèrent comme un bon ami pour la durée du sort ou jusqu'à ce que vous ou vos compagnons cherchiez à lui nuire. Quand le sort prend fin, la créature sait que vous l'avez charmée. Ce sort n'a pas d'effet sur les morts-vivants.

Ensorceleur. Magicien. Occultiste.

Châtiment révélateur

niveau 3 - évocation
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : 1 minute

Une lueur radiante entoure votre arme. La première fois que vous touchez une créature lors d'une attaque avec cette arme durant la durée du sort, votre attaque inflige un nombre de points de dégâts supplémentaires qui dépend de votre niveau et la cible devient visible si elle était invisible.

Niveau	3-4	5-6	7-8	9
Créatures	2d6	3d6	4d6	5d6

Paladin.

Chien de garde

niveau 6 - invocation
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M
Durée : 8 heures

Vous invoquez un chien de garde éthéré et invisible pour tous, sauf pour vous, à portée du sort, tout en spécifiant un mot de passe. Le chien se positionne suivant vos consignes, voit les créatures invisibles et dans le plan éthéré, et ignore les illusions. Tant que vous êtes actif, le chien n'agit pas.

Lorsqu'une créature de taille P ou supérieure s'approche à 9 mètres ou moins de lui sans donner le mot de passe alors que vous vous reposez, le chien commence par aboyer bruyamment puis tentera à votre tour de mordre la créature avec un bonus à l'attaque égal au modificateur de votre caractéristique d'incantation + votre bonus de maîtrise et inflige 4d8 points de dégâts. Il est impossible de l'attaquer.

Le sort prend fin prématurément si vous êtes séparé du chien de garde de plus de 18 mètres. Il disparait alors

Magicien.

Clairvoyance

niveau 7 - divination
Portée : 1,5 kilomètre
Composantes : V, S, M (100 po)
Durée : 1 minute/niveau

Après une incantation de 10 minutes, vous pouvez observer ou écouter dans une zone qui vous est familière ou une zone très proche (comme de l'autre côté d'une porte) pour la durée du sort.

Vous pouvez changer le sens utilisé (vue ou ouïe) durant la durée du sort un nombre de fois égal à votre niveau en utilisant une action.

Clerc. Ensorceleur. Magicien.

Coffre secret

niveau 6 - invocation
Portée : contact
Composantes : V, S, M (5 000 po)
Durée : illimitée

Vous cachez un coffre équivalent à un cube de 90 cm d'arête ou moins et tout son contenu dans le plan éthéré. Aucun être vivant ne peut entrer dans le coffre. À vos prochains tours, au prix d'une action, vous pouvez prononcer un mot de commande et rappeler le coffre dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous, ou le renvoyer de nouveau sur le plan éthéré.

Magicien.

Colonne de feu

niveau 9 - évocation
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M
Durée : instantanée

Vous créez une colonne de feu verticale large de 6 mètres et haute de 12 mètres centrée sur un point à portée du sort. Chaque créature dans le cylindre doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, elle subit un nombre de points de dégâts qui dépend de votre niveau, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Niveau	9
Dégâts	4d8

Clerc.

Communication avec les animaux

niveau 2 - divination
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : 1 minute/niveau

Vous pouvez communiquer verbalement avec des bêtes. Vous pouvez poser un nombre de questions qui dépend de votre niveau et la ou les bêtes présentes y répondront si elles n'ont pas une attitude hostile envers vous.

Niveau	2	3	4	5	6	7	8	9
Questions	1	2	3	4	5	6	7	8

Elles peuvent, par exemple et en fonction de leur intelligence, communiquer des informations sur leur environnement (autres bêtes à proximité, créatures vues au cours des derniers jours, etc), et vous pourriez même en convaincre une de vous rendre un petit service (à la discrétion du MJ).

Druide.

Communication avec les morts

niveau 7 - nécromancie
Portée : 3 mètres
Composantes : V, S, M
Durée : 1 minute/niveau

Vous pouvez communiquer avec un cadavre à portée du sort. Celui-ci doit encore avoir une bouche et avoir une langue en commun avec vous. Vous pouvez poser un nombre de questions qui dépend de votre niveau et le cadavre y répondra brièvement suivant ses connaissances et son attitude vis-à-vis de vous (il n'est pas obligé de donner une réponse honnête si vous êtes son ennemi).

Niveau	7	8	9
Questions	4	5	6

Ce sort n'a pas d'effet sur les morts-vivants.

Clerc.

Communication avec les plantes

niveau 5 - transmutation
Portée : personnelle (rayon de 9 mètres)
Composantes : V, S
Durée : 1 minute/niveau

Vous pouvez communiquer verbalement avec des plantes à portée du sort. Vous pouvez poser un nombre de questions qui dépend de votre niveau et la ou les plantes présentes y répondront si elles n'ont pas une attitude hostile envers vous.

Niveau	5	6	7	8	9
Questions	2	3	4	5	6

Elles peuvent, par exemple, communiquer des informations sur leur environnement (autres bêtes à proximité, créatures vues au cours des derniers jours, etc), et vous pourriez même les convaincre de vous rendre un service en rendant un terrain difficile (à la discrétion du MJ) pour la durée du sort.

Druide.

Communion avec la nature

niveau 9 - divination
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : instantané

Vous obtenez des informations sur le terrain qui vous entoure sur un rayon de 4,5 km en extérieur ou 90 mètres en milieu souterrain. Le sort ne fonctionne par contre pas là où la civilisation a pris le dessus sur la nature, comme dans une ville. Les informations concernent la localisation des points d'eau, la présence de puissantes créatures et celles de bêtes ou plantes courantes.

Druide.

Cône de froid

niveau 8 - évocation
Portée : personnelle (ligne de 18 mètres)
Composantes : V, S, M
Durée : instantanée

Vous propulsez depuis vos mains un souffle d'air froid large de 1,50 mètre dans la direction de votre choix. Chaque créature située sur la ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, elle subit un nombre de points de dégâts qui dépend de votre niveau, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Niveau	8	9
Dégâts	7d6	8d6

Ensorceleur. Magicien.

Confusion

niveau 7 - enchantement
Portée : 27 mètres
Composantes : V, S, M
Durée : 2 rounds/niveau

Vous attaquez l'esprit de toutes les créatures dans une sphère de 3 mètres de rayon centrée sur un point à portée du sort. Chaque créature dans la sphère doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, elle agit aléatoirement (lancez 1d6) :

1-2. La créature ne se déplace pas et n'utilise pas son action

3-4. La créature se déplace dans une direction au hasard et n'utilise pas son action.

5-6. La créature ne se déplace pas mais attaque une autre créature au hasard à portée d'elle s'il y en a.

À la fin de chacun de ses tours, chaque cible affectée peut effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse et mettre fin au sort qui l'affecte en cas de réussite.

Magicien.

Contact avec un autre plan

niveau 9 - divination
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : 1 minute

Après une incantation de 1 minute, vous contactez mentalement une entité d'un autre plan, mais cela peut être dangereux.

Effectuez un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 15. En cas d'échec, vous subissez 6d6 dégâts et devenez dément jusqu'à ce que vous finissiez un repos. En cas de réussite, vous pouvez poser à l'entité un nombre de questions qui dépend de votre niveau.

Niveau	9
Question	5

L'entité (via le MJ) répond à chacune généralement par un seul mot comme « oui », « non », « peut-être », « jamais », « insignifiant », etc.

Occultiste.

Contagion

niveau 8 - nécromancie
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : 7 jours

Vous effectuez une attaque au corps à corps avec un sort contre une créature que vous pouvez toucher. En cas de réussite, la cible est empoisonnée. À la fin de chacun de ses tours la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Si elle en réussit trois, la cible n'est plus empoisonnée et le sort prend fin. Si elle en échoue trois, la cible contracte l'une des maladies suivantes :

1. **Bouille-crâne**. L'esprit de la créature devient fiévreux. La créature a un désavantage aux jets d'Intelligence et aux jets de sauvegarde d'Intelligence. De plus, elle ne prend pas d'action à son tour et se déplace de façon aléatoire (lancez 1d10 pour déterminer la direction ; sur 9 et 0 la créature reste sur place).

2. **Convulsions**. La créature est parcourue de tremblements incontrôlés. Elle a un désavantage aux jets de Dextérité, aux jets de sauvegarde de Dextérité et aux jets d'attaque basés sur la Dextérité.

3. **Fièvre répugnante**. Une violente fièvre saisit la créature. Celle-ci a un désavantage aux jets de Force, aux jets de sauvegarde de Force et aux jets d'attaque basés sur la Force.

4. **Mal aveuglant**. La créature est aveuglée et a un désavantage aux jets de Sagesse et aux jets de sauvegarde de Sagesse.

5. **Mort poisseuse**. La créature perd du sang de manière incontrôlée. Elle a un désavantage aux jets de Constitution et aux jets de sauvegarde de Constitution.

6. **Pourriture**. La chair de la créature se dégrade. La créature a un désavantage aux jets de Charisme.

Clerc. Druide.

Corde enchantée

niveau 3 - transmutation
Portée : contact
Composantes : V, S, M
Durée : 10 minutes/niveau

Vous touchez une corde et celle-ci se dresse dans les airs. À 9 mètres de hauteur de la corde se trouve l'entrée d'un espace extra dimensionnel invisible qui peut contenir jusqu'à 8 créatures de taille M ou inférieure pour la durée du sort. La corde peut être tirée dans l'espace extra dimensionnel afin de disparaître de la vue des créatures à l'extérieur de l'espace extra dimensionnel.

Les attaques et les sorts ne peuvent pas atteindre l'espace extra dimensionnel de l'extérieur, mais depuis l'espace extra dimensionnel il est possible de voir à l'extérieur.

Magicien.

Création de nourriture et d'eau

niveau 5 - invocation
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous créez suffisamment de nourriture et d'eau pour subvenir durant 24 heures aux besoins d'un nombre d'humanoïdes qui dépend de votre niveau.

Niveau	5	6	7	8	9
Créatures	10	12	14	16	18

La nourriture ne se conserve pas plus de 24 heures mais l'eau ne croupit pas et reste consommable.

Clerc.

Croissance d'épines

niveau 5 - transmutation
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S, M
Durée : 1 minute/niveau

Vous faites pousser du sol des ronces solides et tranchantes sur un carré de 6 mètres de côté centré sur un point à portée du sort, rendant le terrain difficile. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité à chacun de ses tours. En cas d'échec, elle subit pour chaque 1,50 mètre de déplacement dans la zone un nombre de points de dégâts qui dépend de votre niveau.

Niveau	5-6	7-8	9
Dégâts	2d4	3d4	4d4

La zone est camouflée afin de paraître naturelle. Si une créature examine la zone avant d'y pénétrer, elle reconnait la nature dangereuse du terrain si elle réussit un jet de Sagesse (Perception) contre le DD de sauvegarde de votre sort.

Druide.

Détection de la magie

niveau 1 - divination (rituel)
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : 1 minute/niveau

Pour la durée du sort, vous percevez la présence de magie dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Celle-ci se manifeste pour vous par une faible aura lumineuse enveloppant les créatures ou les objets visibles qui présentent de la magie.

Le sort est bloqué par 2,50 cm de métal, 30 cm de pierre ou 90 cm de bois ou de terre.

Ensorceleur. Magicien. Occultiste.

Détection des pensées

niveau 3 - divination
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M
Durée : 2 rounds/niveau

Vous concentrez votre esprit sur une créature à portée du sort et percevez ce qui occupe son esprit à cet instant. À vos prochains tours, au prix d'une action, vous pouvez approfondir votre lecture des pensées de cette même créature ou diriger votre attention sur les pensées d'une autre créature.

Si vous approfondissez votre lecture, la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, vous obtenez l'accès à son état émotif et à une pensée qui la préoccupe sur un spectre de temps plus large. En cas de réussite, le sort prend fin et la cible prend conscience que son esprit a été scruté.

Si vous utilisez votre action pour autre chose, le sort prend fin prématurément.

Ce sort n'a pas d'effet sur les créatures avec une Intelligence de 3 ou moins et sur les créatures qui ne parlent aucun langage.

Ensorceleur. Magicien. Occultiste.

Détection du mal ou du bien

niveau 1 - divination
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : 1 minute/niveau

Pour la durée du sort, vous percevez la présence et localisez des créatures foncièrement mauvaises (comme les aberrations, les fiélons ou les morts-vivants) ou foncièrement bonnes (comme les célestes) dans un rayon de 9 mètres autour de vous. De la même manière, vous détectez un objet ou un lieu maudit ou consacré.

Le sort est bloqué par 2,50 cm de métal, 30 cm de pierre ou 90 cm de bois ou de terre.

Clerc. Occultiste.

Détection du poison et des maladies

niveau 2 - divination
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M
Durée : 1 minute/niveau

Pour la durée du sort, vous percevez la présence et localisez les poisons, les créatures venimeuses, et les maladies dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Vous identifiez également le type de poison, de créature venimeuse ou de maladie.

Le sort est bloqué par 2,50 cm de métal, 30 cm de pierre ou 90 cm de bois ou de terre.

Clerc. Druide.

Disque flottant

niveau 2 - invocation (rituel)
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M
Durée : 1 heure

Vous créez un plateau circulaire de 90 cm de diamètre qui flotte 90 cm au-dessus du sol dans un espace inoccupé à portée du sort. Le disque peut supporter un poids qui dépend de votre niveau.

Niveau	2-3	4-5	6-7	8-9
Poids	100 kg	150 kg	200 kg	250 kg

Au-delà, le sort prend fin prématurément et tout ce qui se trouve sur le disque tombe au sol. Le disque vous suit automatiquement à une distance de 3 à 6 mètres. Pour appel, 100 pièces pèsent un kg.

Magicien.

Dissipation de la magie

niveau 6 - abjuration
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous choisissez une créature, un objet ou un effet magique à portée du sort. Tous les sorts actifs lancés par un lanceur de sorts d'un niveau égal ou inférieur au vôtre prennent fin. Ce sort n'a pas d'effet sur les artéfacts.

Magicien. Occultiste.

Divination

niveau 8 - divination
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (25 po)
Durée : instantanée

Votre offrande à votre dieu vous permet de lui poser une question en vue d'un objectif, d'un événement ou d'une activité spécifique qui pourrait se produire dans les jours à venir. Le MJ donne une réponse véridique qui peut prendre la forme d'une courte phrase, d'un message un peu cryptique ou d'un simple présage.

Le nombre de jours maximum qui vous sépare de l'objectif, de l'évènement ou de l'action, dépend de votre niveau.

Niveau	8	9
Jours	5	10

Clerc.

Domination

niveau 9 - enchantement
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : 1 minute/niveau

Vous tentez de subjuguer un humanoïde à portée du sort. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si votre groupe est en train de combattre cette cible, elle obtient un avantage à son jet de sauvegarde. En cas d'échec, vous charmez la cible et établissez un contact télépathique avec elle pour la durée du sort, tant que vous vous trouvez sur le même plan. Vous pouvez utiliser ce lien télépathique pour donner des ordres à la cible (« attaque cette créature », « cours jusque-là », « rapporte cet objet »).

À vos prochains tours, au prix d'une action, vous pouvez changer l'ordre.

Ensorceleur. Magicien. Occultiste.

Don des langues

niveau 7 – divination (rituel)
Portée : contact
Composantes : V, M
Durée : 10 minutes/niveau

Vous touchez une créature et celle-ci obtient la capacité de comprendre toutes les langues, orales et écrites. De plus, lorsque la cible parle, toutes les créatures qui connaissent au moins un langage et qui peuvent l'entendre comprennent ce qu'elle dit.

Ce sort ne décode pas les messages secrets ni les symboles magiques.

Clerc. Ensorceleur. Magicien. Occultiste.

Double illusoire

niveau 8 - illusion
Portée : personnelle
Composantes : S
Durée : 10 minutes/niveau

Vous devenez invisible au moment même où un double illusoire apparaît à votre place. À vos prochains tours, au prix d'une action, vous pouvez déplacer votre double de votre vitesse de déplacement tout en le faisant gesticuler, parler et agir comme vous le souhaitez, et décidez si vous utilisez vos sens ou les siens (ce qui vous permet de voir et entendre comme si vous étiez là où il est).

Le sort prend fin prématurément si vous êtes séparé de votre double de plus de 36 mètres. De plus, vous redevenez immédiatement visible si vous attaquez ou lancez un sort.

Ensorceleur. Magicien. Occultiste.

Druidisme

niveau 1 - transmutation
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S
Durée : 24 heures

Vous réalisez quelque chose d'extraordinaire instantanément, par exemple allumer une torche ou un petit feu de camp, faire éclore une fleur ou mûrir un fruit, faire tomber des feuilles, lever une légère brise, simuler le son d'un petit animal, ou faire sentir une subtile odeur de putois.

Vous pouvez à tout moment dans la durée du sort réaliser un autre effet jusqu'à concurrence d'un nombre de fois total égal à votre niveau.

Druide.

Éclair

niveau 5 - évocation
Portée : personnelle (ligne de 24 mètres)
Composantes : V, S, M
Durée : instantanée

Vous lancez un rayon de foudre large de 1,50 mètre dans la direction de votre choix. Chaque créature située sur la ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, elle subit un nombre de points de dégâts qui dépend de votre niveau, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Niveau	5-6	7-8	9
Dégâts	5d6	6d6	7d6

L'éclair enflamme les objets inflammables qui ne sont pas portés.

Ensorceleur. Magicien. Occultiste.

Éclair traçant

niveau 3 - évocation
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S
Durée : 1 round

Vous lancez un éclair silencieux mais lumineux sur une créature de votre choix à portée du sort. Effectuez une attaque à distance avec un sort contre la cible. En cas de réussite, la cible subit un nombre de points de dégâts qui dépend de votre niveau.

Niveau	3	4	5	6	7	8	9
Dégâts	4d6	5d6	6d6	7d6	8d6	9d6	10d6

De plus, le prochain jet d'attaque effectué contre cette cible avant la fin du votre prochain tour a un avantage grâce à la lumière qui illumine encore la cible.

Clerc.

Enchevêtrement

niveau 4 - invocation
Portée : 27 mètres
Composantes : V, S
Durée : 2 rounds/niveau

Vous faites pousser au sol des herbes et des lianes sur un carré de 3 mètres de côté centré sur un point à portée du sort, rendant le terrain difficile. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Force. En cas d'échec, la créature ne peut se déplacer pour ce tour.

Une créature entravée par les plantes peut utiliser son action pour faire un jet de Force contre le DD de sauvegarde de votre sort. En cas de réussite, elle parvient à se libérer.

Druide.

Esprits gardiens

niveau 6 - invocation
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M
Durée : 10 minutes

Vous appelez des esprits pour vous protéger. Ils apparaissent et volent dans un rayon de 4,50 mètres autour de vous pour la durée du sort.

Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse à son tour. En cas d'échec, les gardiens infligent un nombre de points de dégâts qui dépend de votre niveau, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Niveau	6-7	8-9
Dégâts	3d8	4d8

Clerc.

Éveil

niveau 9 - transmutation
Portée : contact
Composantes : V, S, M (1000 po)
Durée : instantanée

Après une incantation de 8 heures, vous touchez une bête ou une plante de taille TG ou inférieure. Celle-ci obtient une Intelligence de 10, la capacité de parler une langue que vous connaissez, des sens similaires à ceux des humains et, pour une plante, la capacité de bouger ses branches et ses racines. Vous charmez la bête ou la plante ainsi éveillée durant 30 jours, ou jusqu'à ce que vous ou l'un de vos alliés lui nuisiez.

Druide.

Façonnage de la pierre

niveau 8 - transmutation
Portée : contact
Composantes : V, S, M
Durée : instantanée

Vous touchez un objet en pierre de maximum 1,50 mètre d'arête et lui donnez la forme qui vous voulez. Vous pouvez ainsi transformer un rocher en arme, statue ou coffre. Vous pouvez aussi ouvrir un passage dans un mur de moins de 1,50 mètre d'épaisseur, voire façonner une porte de pierre qui peut se refermer. L'objet que vous créez peut avoir un verrou mais pas de détails mécaniques plus fins.

Druide.

Feuille morte

niveau 2 - transmutation
Portée : 18 mètres
Composantes : V, M
Durée : 1 minute

Vous freinez la chute d'un nombre de créatures consentantes à portée du sort qui dépend de votre niveau.

Niveau	2-3	4-5	6-7	8-9
Créatures	4	5	6	7

Si ces créatures chutent, leur taux de descente est ralenti de sorte que si elles atterrissent avant la fin du sort elles ne subissent aucun dégât de chute.

Ensorceleur. Magicien.

Flamme

niveau 1 - invocation
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : 1 heure

Vous faites apparaitre une flamme dans votre main. Jusqu'à la fin du sort, la flamme émet une lumière vive dans un rayon de 6 mètres. Vous pouvez également lancer la flamme sur une créature située dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Effectuez une attaque à distance avec un sort contre la cible. En cas de réussite, la cible subit un nombre de points de dégâts qui dépend de votre niveau.

Niveau	1-3	4-6	7-9
Dégâts	1d8	2d8	3d8

Dans ce cas, que l'attaque touche ou pas, le sort prend fin prématurément.

Druide.

Flamme éternelle

niveau 3 - évocation
Portée : contact
Composantes : V, S, M
Durée : jusqu'à dissipation

Une flamme d'une luminosité équivalente à celle d'une torche apparait sur un objet que vous touchez. La flamme ne produit aucune chaleur. Elle peut être recouverte mais ne peut pas être éteinte, sauf sur votre décision.

Clerc. Magicien. Paladin.

Flamme sacrée

niveau 1 - évocation
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous lancez un rayon de flamme sur une créature de votre choix à portée du sort. Celle-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d´échec la cible subit un nombre de points de dégâts qui dépend de votre niveau.

Niveau	1-2	3-4	5-6	7-8	9
Dégâts	1d8	2d8	3d8	4d8	5d8

Clerc. Paladin.

Fléau d’insectes

niveau 9 - invocation
Portée : 90 mètres
Composantes : V, S, M
Durée : 10 minutes

Vous invoquez à portée du sort une nuée de criquets bourdonnants qui occupent une sphère de 6 mètres de rayon. La visibilité dans la zone est réduite et l’espace dans la sphère est un terrain difficile. Chaque créature dans la sphère doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution contre le poison à son tour. En cas d’échec, elle subit un nombre de points de dégâts qui dépend de votre niveau, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Niveau	9
Dégâts	4d10

Druide.

Flétrissement

niveau 7 - nécromancie
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous bombardez d'énergie nécromantique une cible à portée du sort. Une plante naturelle (arbre, buisson) meurt immédiatement. Une créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Si elle est du type plante elle a un désavantage à son jet de sauvegarde. En cas d’échec, elle subit un nombre de points de dégâts qui dépend de votre niveau, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Niveau	7-8	9
Dégâts	8d8	9d8

Ce sort n'a pas d'effet sur un mort-vivant ou un artificiel.

Druide. Occultiste.

Forme gazeuse

niveau 5 - transmutation
Portée : contact
Composantes : V, S, M
Durée : 10 minutes/niveau

Vous touchez une créature consentante et la transformez, avec tout ce qu'elle porte, en un nuage gazeux. La cible se déplace alors avec une vitesse de vol de 3 mètres par round, peut occuper l'espace d'une autre créature et peut passer par des fissures, mais elle ne peut pas traverser des liquides. La cible obtient la résistance aux dégâts non magiques et a un avantage à ses jets de sauvegarde de Force, Dextérité et Constitution. Sous cette forme, elle ne peut pas manipuler des objets, ni parler, ni attaquer, ni lancer des sorts.

Le sort prend fin prématurément si la créature tombe à 0 point de vie. Elle reprend alors sa forme originale.

Ensorceleur. Magicien. Occultiste.

Foudre

niveau 6 - invocation
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S
Durée : 1 minute/niveau

Vous créez un nuage d’un diamètre de 4,50 mètres situé 6 mètres au-dessus de vous, et en faites jaillir un éclair de foudre. Le sort échoue si le nuage ne peut apparaitre à la hauteur voulue, par exemple si vous êtes dans une pièce au plafond trop bas. Choisissez une cible de votre choix à portée du sort. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d’échec, elle subit un nombre de points de dégâts qui dépend de votre niveau, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Niveau	6-7	8-9
Dégâts	2d10	3d10

À vos prochains tours, au prix d’une action, vous pouvez faire jaillir un nouvel éclair, sur la même cible ou sur une cible différente, toujours à portée du sort.

Druide.

Fouet épineux

niveau 1 - transmutation
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M
Durée : instantanée

Vous créez une longue liane recouverte d'épines qui s'accroche à une créature à portée du sort. Effectuez une attaque au corps à corps avec un sort contre la cible. En cas de réussite, la cible subit un nombre de points de dégâts qui dépend de votre niveau.

Niveau	1-2	3-4	5-6	7-8	9
Dégâts	2d6	3d6	4d6	5d6	6d6

De plus, si la cible est de votre taille ou inférieure, vous pouvez la tirer vers vous de 3 mètres.

Druide.

Foulée infernale

niveau 3 - invocation
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : instantanée

Vous vous téléportez d’une distance qui dépend de votre niveau dans un espace inoccupé que vous pouvez voir.

Niveau	3-4	5-6	7-8	9
Distance	6 m	9 m	12 m	15 m

Occultiste.

Fusion dans la pierre

niveau 6 - transmutation
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : 1 heure/niveau

Vous pouvez entrer avec tout votre équipement dans un objet ou une surface en pierre suffisamment large pour contenir totalement votre corps. Votre présence est alors indétectable par des moyens non magiques. Vous ne pouvez pas voir ni entendre ce qui se passe au dehors mais êtes conscient et pouvez lancer des sorts sur vous-même. Vous ne pouvez pas vous déplacer autrement que pour quitter la pierre par où vous y êtes entré, et le sort prend fin prématurément.

Druide.

Gardien de la foi

niveau 8 - invocation
Portée : 9 mètres
Composantes : V
Durée : 8 heures

Vous faites apparaitre un gardien spectral de taille G armé d'une épée (allonge 3 mètres) et d'un bouclier à un point à portée du sort. Chaque créature dans la zone de contrôle du gardien doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité à son tour. En cas d'échec, elle subit 20 points de dégâts, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Le gardien se volatilise après avoir infligé un nombre de dégâts qui dépend de votre niveau.

Niveau	8	9
Dégâts	80	90

Clerc.

Glyphe de protection

niveau 5 - abjuration
Portée : contact
Composantes : V, S, M (200 po)
Durée : jusqu'à déclenchement

Après une incantation d'une heure, vous inscrivez sur une surface (sous une table, sur un mur, dans un livre, à l'intérieur d'un coffret) un glyphe invisible qui peut couvrir un cube de 3 mètres d'arête.

Vous déterminez alors le déclencheur du glyphe (toucher la surface, retirer un objet posé sur le glyphe, s'approcher à une certaine distance du glyphe, ouvrir l'objet) et éventuellement le type de créatures (seuls les elfes noirs ou les personnes de plus de 2 mètres déclenchent le glyphe). Vous pouvez également définir un mot de passe qui permet de ne pas déclencher le glyphe.

Lors de son déclenchement, le glyphe libère une énergie magique dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur le glyphe. Chaque créature dans la sphère doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, elle subit un nombre de points de dégâts qui dépend de votre niveau, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Niveau	5-6	7-8	9
Dégâts	5d8	6d8	7d8

Magicien.

Gourdin magique

niveau 2 - transmutation
Portée : contact
Composantes : V, S, M
Durée : 1 minute/niveau

Vous touchez un bâton ou gourdin non magique. Jusqu'à la fin du sort, ses dégâts passent à 1d8 et l'arme obtient un bonus magique aux jets d'attaque et de dégâts qui dépend de votre niveau.

Niveau	2-5	6-9
Dégâts	1d8+1	1d8+2

Druide.

Graisse

niveau 1 - invocation
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M
Durée : 2 rounds/niveau

Vous recouvrez le sol d'une graisse visqueuse sur un carré de 3 mètres de côté centré sur un point à portée du sort, rendant le terrain difficile. Chaque créature debout dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, elle tombe à terre.

Magicien.

Guérison des maladies et des poisons

niveau 4 - abjuration
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous touchez une créature et mettez fin à une maladie, à un poison ou à un état l'affligeant (aveuglé, assourdi ou paralysé). Ce sort n'a pas d'effet contre les malédictions.

Clerc. Druide. Paladin.

Hâte/Lenteur

niveau 5 - transmutation
Portée : 9 mètres ou 36 mètres
Composantes : V, S, M
Durée : 1 minute

Vous augmentez ou diminuez la vitesse d'un nombre de créatures à portée du sort qui dépend de votre niveau.

Niveau	5-6	7-8	9
Créatures	2	3	4

Et leur infligez un même effet qui les affectera :

1. **Hâte** (portée 9 m). Les cibles voient leur vitesse de déplacement doublée, obtiennent un bonus de +2 à la CA, ont un avantage à leurs jets de sauvegarde de Dextérité, et obtiennent une action supplémentaire à chacun de leurs tours.

2. **Lenteur** (portée 36 m). Chaque cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, elle voit sa vitesse de déplacement divisée par deux, subit un malus de -2 à sa CA, a un désavantage à ses jets de sauvegarde de Dextérité, et ne peut utiliser qu'une action ou attaque par round, même si elle peut normalement en utiliser plus. Si elle lance un sort, celui-ci à 50% de probabilité d'échouer.

Ensorceleur. Magicien. Occultiste.

Identification

niveau 2 - divination (rituel)
Portée : contact
Composantes : V, S, M (100 po)
Durée : instantanée

Après une incantation de 1 minute, vous touchez un objet. Si celui-ci est magique vous découvrez ses propriétés et comment les utiliser, s'il requiert un lien pour être utilisé, le nombre de charges et/ou les sorts qu'il contient, le cas échéant.

Magicien.

Illusion

niveau 1 - illusion
Portée : 9 mètres
Composantes : S, M
Durée : 1 minute/niveau

Vous créez une illusion (un son, un objet, une personne) à portée du sort qui persiste pour la durée du sort. Sa complexité dépend de votre niveau :

Niv 1. L'illusion est auditive seulement. Le volume ne peut pas être suffisamment fort pour gêner une créature.

Niv 2. L'illusion est auditive et visuelle. L'image est fixe et ne peut dépasser un cube de 1,50 mètre d'arête. Une interaction physique avec l'image révèle automatiquement l'illusion car elle peut être traversée.

Niv 3. L'illusion est auditive, visuelle et olfactive. L'odeur ne peut pas être suffisamment forte pour gêner une créature.

Niv 4-5. Vous pouvez déplacer l'illusion dans la portée du sort et simuler son mouvement, en donnant à l'illusion d'une créature l'impression qu'elle marche par exemple.

Niv 6-7. La taille de l'illusion passe à un cube de 3 mètres d'arête.

Niv 8-9. La taille de l'illusion passe à un cube de 6 mètres d'arête.

Si une créature examine votre illusion avec attention, elle comprend qu'il s'agit d'un sort si elle réussit un jet d'Intelligence (Investigation) contre le DD de sauvegarde de votre sort.

Ensorceleur. Magicien. Occultiste.

Image miroir

niveau 4 - illusion
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : 2 rounds/niveau

Vous créez 3 images illusoires de votre personne dans votre espace. Pour la durée du sort, ces duplicatas se déplacent avec vous et imitent vos actions, permutant sans cesse afin qu'il soit impossible de déterminer quelle image est la réelle.

Chaque fois qu'une créature vous prend pour cible, lancez 1d20 pour déterminer si l'attaque vous cible ou cible plutôt un de vos duplicatas. Si vous avez 3 duplicatas, l'attaque vous cible sur 16 ou plus, avec 2 duplicatas l'attaque vous cible sur 14 ou plus, et avec 1 seul duplicata l'attaque vous cible sur 11 ou plus.

La CA d'un duplicata est égale à 10 + le modificateur de votre caractéristique d'incantation. Si l'attaque touche le duplicata, celui-ci est détruit. Il ignore tous les autres effets. Une créature n'est pas affectée par ce sort si elle se fie sur un autre sens que la vision pour diriger son attaque.

Occultiste.

Immobilisation

niveau 3 - enchantement
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M
Durée : 1 minute

Vous paralysez un nombre de créatures à portée du sort qui dépend de votre niveau.

Niveau	3-4	5-6	7-8	9
Créatures	1	2	3	4

Chaque cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Toutes celles qui échouent sont paralysées pour la durée du sort. À la fin de chacun de ses tours, chaque cible affectée peut effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse et mettre fin au sort qui l'affecte en cas de réussite. Ce sort n'a pas d'effet sur les morts-vivants.

Clerc. Ensorceleur. Magicien. Occultiste.

Injonction

niveau 2 - enchantement
Portée : 18 mètres
Composantes : V
Durée : 1 round

Vous donnez un même ordre d'un mot à un nombre de créatures à portée du sort qui dépend de votre niveau.

Niveau	2-3	4-5	6-7	8-9
Créatures	1	2	3	4

L'ordre (« approche », « lâche », « fuis », « tombe », « halte », etc) ne doit pas être directement nocif pour elles. Chaque cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, elle suivra l'ordre lors de son prochain tour. Ce sort n'a pas d'effet sur les morts-vivants et les créatures qui ne comprennent pas votre langue.

Clerc.

Invisibilité

niveau 4 - illusion
Portée : contact
Composantes : V, S, M
Durée : 1 heure

Vous rendez invisible un nombre de créatures consentantes qui dépend de votre niveau.

Niveau	4-5	6-7	8-9
Créatures	1	2	3

Celles-ci et tout ce qu'elles portent deviennent invisibles pour la durée du sort. Le sort prend fin prématurément sur une créature si elle attaque ou lance un sort.

Ensorceleur. Magicien. Occultiste.

Insecte géant

niveau 8 - transmutation
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S
Durée : 1 minute/niveau

Vous transformez jusqu'à 7 mille-pattes, 5 guêpes, 3 araignées ou 1 scorpion à portée du sort en version géante de leur forme naturelle pour toute la durée du sort. Chaque créature obéit à vos ordres verbaux et en combat elle agit à votre tour. Le MJ vous fournira les statistiques de ces insectes géants, ou de tout autre insecte que pourriez lui proposer.

Druide.

Invocation d'animaux

niveau 6 - invocation
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : 1 heure

Après une incantation de 1 minute, vous invoquez une ou plusieurs fées qui prennent la forme de bêtes dans un espace à portée du sort. Choisissez l'une des options suivantes, suivant votre niveau.

1. **1 bête FP 2** (niv 6 minimum). Vous invoquez 1 bête de FP 2 ou 2 bêtes de FP 1 ou 4 bêtes de FP 1/2 ou 8 bêtes de FP 1/4.

2. **2 bêtes FP 2** (niv 8 minimum). Vous invoquez 2 bêtes de FP 2 ou 4 bêtes de FP 1 ou 8 bêtes de FP 1/2 ou 16 bêtes de FP 1/4.

Les bêtes invoquées ont une attitude amicale envers vous et vos compagnons, agissent à votre tour d'initiative et obéissent aux ordres que vous leur donnez. Elles disparaissent à la fin du sort.

Druide.

Invocation d'élémentaires

niveau 7 - invocation
Portée : 27 mètres
Composantes : V, S
Durée : 1 heure

Après une incantation de 1 minute, vous invoquez un ou plusieurs élémentaires dans un espace à portée du sort. Choisissez l'une des options suivantes, suivant votre niveau.

1. **Élémentaire FP 1** (niv 7 minimum). Vous invoquez 1 élémentaire de FP 1 ou 2 élémentaires de FP 1/2 ou 4 élémentaires de FP 1/4.

2. **Élémentaire FP 2** (niv 8 minimum). Vous invoquez 1 élémentaire de FP 2 ou 2 élémentaires de FP 1 ou 4 élémentaires de FP 1/2.

3. **Élémentaire FP 5** (niv 9 minimum). Vous invoquez 1 élémentaire de FP 5 ou 2 élémentaires de FP 2 ou 4 élémentaires de FP 1.

Les élémentaires invoqués ont une attitude amicale envers vous et vos compagnons, agissent à votre tour d'initiative et obéissent aux ordres que vous leur donnez. Ils disparaissent à la fin du sort.

Druide. Magicien.

Invocation de fiélons

niveau 4 - invocation
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M
Durée : 1 heure

Après une incantation de 1 minute, vous invoquez un ou plusieurs fiélons dans un espace à portée du sort. Choisissez l'une des options suivantes, suivant votre niveau.

1. **Fiélon FP 1** (niv 4 minimum). Vous invoquez 1 fiélon de FP 1 ou 2 fiélons de FP 1/2 ou 4 fiélons de FP 1/4.

2. **Fiélon FP 2** (niv 6 minimum). Vous invoquez 1 fiélon de FP 2 ou 2 fiélons de FP 1 ou 4 fiélons de FP 1/2.

3. **Fiélon FP 5** (niv 8 minimum). Vous invoquez 2 fiélons de FP 2 ou 4 fiélons de FP 1 ou 8 fiélons de FP 1/2.

Les fiélons invoqués ont une attitude hostile envers toutes les autres créatures, mais ne vous attaqueront personnellement qu'en dernier recours. Ils agissent à leur propre tour d'initiative et disparaissent à la fin du sort.

Occultiste.

Lame de feu

niveau 5 - évocation
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M
Durée : 10 minutes

Vous créez dans votre main libre une lame enflammée qui émet une lumière vive dans un rayon de 3 mètres. Effectuez une attaque au corps à corps avec un sort contre une cible. En cas de réussite, elle subit un nombre de points de dégâts qui dépend de votre niveau.

Niveau	5-6	7-8	9
Dégâts	4d6	5d6	6d6

Druide.

Lévitation

niveau 4 - transmutation
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M
Durée : 1 minute/niveau

Vous ciblez une créature ou un objet non porté pesant moins de 250 kg à portée du sort. La cible s'élève jusqu'à une hauteur de 6 mètres et reste suspendue. Une créature non consentante peut effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. En cas de réussite, elle n'est pas affectée et le sort prend fin.

À son tour, si la cible est une créature, elle peut se déplacer si elle parvient à se propulser ou à se tirer depuis une surface comme un mur ou un plafond, à sa vitesse de déplacement normale. À vos prochains tours, au prix d'une action, vous pouvez changer l'altitude jusqu'à 6 mètres de plus ou de moins.

Le sort prend fin prématurément si vous êtes séparé de la cible de plus de 18 mètres. La cible tombe alors.

Ensorceleur. Magicien.

Lien télépathique

niveau 8 - divination (rituel)
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M
Durée : 1 heure

Vous tissez un lien télépathique entre un nombre de créatures consentantes à portée du sort qui dépend de votre niveau.

Niveau	8	9
Créatures	6	8

Toutes les cibles peuvent alors communiquer télépathiquement entre elles, même si elles n'ont pas de langue en commun, et sans limite de distance, tant qu'elles se trouvent sur le même plan.

Magicien.

Localisation d'objet

niveau 4 - divination
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M
Durée : 1 minute/niveau

Pensez à un objet qui vous est familier. Si celui-ci se trouve dans un rayon de 300 mètres autour de vous, vous ressentez dans quelle direction il se trouve. De plus, si l'objet est en mouvement, vous le ressentez également.

Clerc. Magicien. Paladin.

Localisation de créature

niveau 8 - divination
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M
Durée : 10 minutes/niveau

Pensez à une créature qui vous est familière. Si celle-ci se trouve dans un rayon de 300 mètres autour de vous, vous ressentez dans quelle direction elle se trouve. De plus, si la créature est en mouvement, vous le ressentez également.

Clerc. Druide. Magicien.

Lueur d'espoir

niveau 6 - abjuration
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S
Durée : 2 rounds/niveau

Ce sort confère espoir et vitalité à un nombre de créatures à portée du sort qui dépend de votre niveau.

Niveau	6	7	8	9
Créatures	6	7	8	9

Chaque cible obtient un avantage à ses jets de sauvegarde de Sagesse et à ses jets de sauvegarde contre la mort pour la durée du sort.

Clerc.

Lueurs féeriques

niveau 3 - évocation
Portée : 18 mètres
Composantes : V
Durée : 2 rounds/niveau

Vous entourez toutes les créatures visibles dans une sphère de 3 mètres de rayon centrée sur un point à portée du sort d'un halo lumineux. Chaque créature dans la sphère doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, elle émet une lumière si forte que les jets d'attaque contre elle ont un avantage.

Druide.

Lumière

niveau 1 - évocation
Portée : contact
Composantes : V, M
Durée : 1 heure/niveau

Vous touchez un objet de taille M ou inférieure et qui n'est pas porté. Jusqu'à la fin du sort, l'objet émet une lumière vive dans un rayon de 9 mètres. Couvrir l'objet avec quelque chose d'opaque bloque la lumière.

Clerc. Ensorceleur. Magicien. Paladin.

Lumière du jour

niveau 6 - évocation
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : 10 minutes/niveau

Vous faites jaillir une sphère de lumière vive de 18 mètres de rayon d'un point à portée du sort. Si vous lancez ce sort sur un objet qui n'est pas porté, la lumière émane de cet objet et se déplace avec lui. Dans ce cas, couvrir l'objet avec quelque chose d'opaque bloque la lumière.

Si la zone de ce sort entre en contact avec une zone de ténèbres créée par le sort *ténèbres*, le sort lancé par le lanceur de sort du plus haut niveau dissipe l'autre sort.

Clerc. Druide

Main de mage

niveau 1 - invocation
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S
Durée : 1 minute/niveau

Vous faites apparaitre une main spectrale en un point à portée du sort. À chacun de vos tours, au prix d'une action, vous pouvez contrôler la main pour qu'elle manipule un objet, ouvre une porte non verrouillée, récupère un objet de moins de 5 kg dans un contenant ouvert, etc. La main peut être déplacée jusqu'à 9 mètres à chaque tour mais disparaît dès qu'elle se retrouve hors de portée du sort.

Magicien.

Mains brûlantes

niveau 1 - évocation
Portée : personnelle (ligne de 3 mètres)
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous faites jaillir de vos mains de minces flammes dans la direction de votre choix. Chaque créature située sur la ligne large de 1,50 mètre et longue de 3 mètres doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, elle subit un nombre de points de dégâts qui dépend de votre niveau, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Niveau	1-2	3-4	5-6	7-8	9
Dégâts	2d6	3d6	4d6	5d6	6d6

Le feu embrase tous les objets inflammables qui se trouvent sur son passage.

Ensorceleur. Magicien. Occultiste.

Malédiction/Délivrance des malédictions

niveau 6 – nécromancie ou abjuration
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : 10 minutes/niveau ou instantanée

Vous touchez une créature (ou un objet) et choisissez l'un des effets suivants :

1. **Malédiction** (durée 10 minutes/niveau). La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, elle est maudite pour la durée du sort. Choisissez alors la nature de la malédiction (avec l'accord du MJ, vous pouvez choisir d'autres options de malédiction de puissance équivalente) :

- La cible a un désavantage aux jets de caractéristique et de sauvegarde effectués avec une caractéristique que vous avez choisie.
- La cible a un désavantage aux jets d'attaque qu'elle effectue contre vous.
- La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse au début de chacun de ses tours. En cas d'échec, elle utilise son action à ne rien faire.

2. **Délivrance des malédictions** (durée instantanée). La créature ou l'objet que vous touchez est délivré de toutes les malédictions qui l'affligeaient. Ce sort n'a pas d'effet sur les artéfacts.

Clerc. Occultiste.

Marche sur l'eau

niveau 7 - transmutation
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M
Durée : 1 heure

Vous permettez à un nombre de créatures consentantes à portée du sort qui dépend de votre niveau de se déplacer sur toute surface liquide comme si elles étaient sur un sol dur.

Niveau	7	8	9
Créatures	7	8	9

Les créatures subissent toutefois d'éventuels dégâts suivant la surface sur laquelle elles marchent (lave, etc).

Clerc. Druide.

Message

niveau 1 - évocation
Portée : suivant le niveau
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round

Vous faites parvenir un court message (25 mots maximum) à une créature qui vous est familière. Vous n'êtes pas obligé de voir la créature. La distance dépend de votre niveau.

Niveau	1-2	3-4	5-6	7-8	9
Distance	24 m	48 m	96 m	1,5 km	illimité

La cible reçoit le message dans son esprit et vous identifie comme l'émetteur. Elle peut répondre immédiatement, de la même manière. Le message étant mental, vous n'avez pas besoin d'avoir une langue en commun.

Magicien.

Métal brûlant

niveau 3 - transmutation
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M
Durée : 1 minute

Vous rendez un objet métallique manufacturé (une arme ou une armure en métal, un objet) rouge de chaleur. Chaque créature qui est en contact avec l'objet subit à chaque round un nombre de points de dégâts qui dépend de votre niveau.

Niveau	3-4	5-6	7-8	9
Dégâts	2d8	3d8	4d8	5d8

Si une créature tient l'objet, elle doit également effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, elle lâche l'objet si elle le peut. Si elle ne peut pas le lâcher, elle obtient un désavantage à ses jets d'attaque et de caractéristique jusqu'au début de votre prochain tour.

Druide.



Modification d'apparence

niveau 4 - transmutation
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : 10 minutes/niveau

Vous endossez une nouvelle forme. Choisissez l'une des options suivantes, suivant votre niveau.

1. **Adaptation aquatique** (niv 4 minimum). Vous vous faites pousser des branchies et des palmes entre les doigts. Vous pouvez respirer sous l'eau et obtenez une vitesse de nage égale à votre vitesse de déplacement normale.

2. **Changement d'apparence** (niv 6 minimum). Vous transformez votre taille, votre poids, les traits de votre visage, le son de votre voix, la longueur de vos cheveux, votre pigmentation et vos signes distinctifs. Vous pouvez prendre l'apparence d'un membre d'une autre race uniquement si sa taille et sa morphologie (bipède, sans aile, etc) est équivalente à la vôtre. Vos caractéristiques et capacités restent inchangées. À vos prochains tours, au prix d'une action, vous pouvez modifier de nouveau votre apparence.

3. **Métamorphose** (niv 8 minimum). Vous vous transformez avec tout votre équipement en n'importe quelle créature d'un FP inférieur ou égal à votre niveau. Vous obtenez pour la durée du sort les statistiques, les points de vie et les modes de déplacement (nage, vol) de la créature choisie, mais pas ses capacités. Vous êtes limité dans les actions que vous pouvez entreprendre par la nature de votre nouvelle forme (manipuler des objets, parler, lancer des sorts, etc).

Le sort prend fin prématurément si la créature tombe à 0 point de vie. Elle reprend alors sa forme originale.

Ensorceleur. Magicien.

Modification de mémoire

niveau 8 - enchantement
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S
Durée : 1 minute

Vous tentez de modifier la mémoire d'une autre créature. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si votre groupe est en train de combattre la créature, elle obtient un avantage à son jet de sauvegarde. En cas d'échec, vous charmez la cible qui devient incapable d'agir et inconsciente de ce qui se passe autour d'elle, mais peut toujours vous entendre.

Vous avez alors la durée du sort pour modifier sa mémoire en changeant ses souvenirs des dernières 24 heures. Pour cela vous devez lui parler et donc avoir une langue en commun. Sa mémoire est alors altérée indéfiniment. Une mémoire modifiée de manière illogique ou absurde est considérée comme un mauvais rêve.

Le sort prend fin prématurément si la créature subit des dégâts ou est la cible d'un autre sort.

Un sort de *délivrance des malédictions* lancé sur la cible restaure la véritable mémoire de la créature.

Magicien.

Motif hypnotique

niveau 6 - illusion
Portée : 36 mètres
Composantes : S, M
Durée : 2 rounds/niveau

Vous créez des lueurs de couleurs changeantes qui emplissent les airs dans une sphère de 4,50 mètres de rayon centrée sur un point à portée du sort. Chaque créature dans la sphère et qui voit les lueurs doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, elle est charmée et incapable d'agir et de bouger à son tour.

Le sort prend fin prématurément sur une créature affectée si elle subit des dégâts ou si quelqu'un utilise une action pour la sortir de sa torpeur. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants et les créatures immunisées contre les effets de charme.

Ensorceleur. Magicien. Occultiste.

Mur de feu

niveau 7 - évocation
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S, M
Durée : 1 minute

Vous créez un mur de flammes opaque au plus long de 18 mètres, haut de 6 mètres et large de 1,50 mètre, linéaire ou circulaire, sur une surface solide à portée du sort. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, elle subit un nombre de points de dégâts qui dépend de votre niveau, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Niveau	7-8	9
Dégâts	5d8	6d8

Par la suite, chaque créature qui termine son tour à 3 mètres ou moins du mur subira automatiquement les mêmes dégâts.

Druide. Ensorceleur. Magicien.

Mur de pierre

niveau 9 - évocation
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S, M
Durée : 10 minutes

Vous créez un mur de pierre au plus long de 30 mètres, haut de 3 mètres et large de 15 cm, linéaire ou circulaire, qui repose sur une surface solide à portée du sort. Il est ainsi possible de créer un pont qui enjambe un gouffre, ou une rampe, et de façonner grossièrement le mur pour créer des créneaux dessus par exemple. Chaque créature dans la zone est repoussée d'un côté du mur de votre choix.

Si vous maintenez votre concentration sur ce sort tout au long de sa durée, le mur devient permanent à la fin de celle-ci, sinon il disparait à la fin du sort.

Druide.

Mur de vent

niveau 5 - évocation
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S, M
Durée : 1 minute

Vous créez un mur de vents violents au plus long de 15 mètres, haut de 4,50 mètres et large de 30 cm, linéaire ou circulaire. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Force. En cas d'échec, elle subit un nombre de points de dégâts qui dépend de votre niveau, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Niveau	5-6	7-8	9
Dégâts	4d8	5d8	6d8

Les créatures et objets volants de taille P ou inférieure, ainsi que les créatures sous forme gazeuse, ne peuvent pas passer au travers du mur. S'ils ne sont pas retenus, les objets légers s'envolent. Les flèches, carreaux et autres projectiles ordinaires tirés à travers le mur sont automatiquement perdus.

Druide.

Mythes et légendes

niveau 9 - divination
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (500 po)
Durée : instantanée

Après une incantation de 10 minutes, pensez à une personne, un lieu ou un objet. Vous obtenez alors en retour une brève information à son propos, précise mais qui peut être dissimulée dans un langage figuré. Si l'objet du sort n'a aucune résonance légendaire, vous n'obtenez aucune information.

Clerc. Magicien.

Nappe de brouillard

niveau 2 - invocation
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S
Durée : 1 heure

Vous créez une sphère de brouillard d'un rayon qui dépend de votre niveau et centrée sur un point à portée du sort.

Niveau	2-3	4-5	6-7	8-9
Rayon	6 m	12 m	18 m	24 m

Au sein de la sphère la visibilité est nulle.

Druide. Ensorceleur. Magicien. Occultiste.

Nuage nauséabond

niveau 6 - invocation
Portée : 27 mètres
Composantes : V, S, M
Durée : 2 rounds/niveau

Vous créez une sphère de gaz nauséabond de 6 mètres de rayon, centrée sur un point à portée du sort. La visibilité dans la zone est réduite. Chaque créature dans le nuage doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution contre le poison à son tour. En cas d'échec, elle est prise de nausées et perd son action. Les créatures qui n'ont pas besoin de respirer ou qui sont immunisées contre le poison réussissent automatiquement leur jet de sauvegarde.

Ensorceleur. Magicien.

Œil magique

niveau 7 - divination
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M
Durée : 10 minutes/niveau

Vous créez un œil invisible de 2,50 cm de diamètre qui flotte dans l'air à portée du sort. Vous recevez une image mentale de ce que voit l'œil qui possède la vision dans le noir jusqu'à 9 mètres et voit dans toutes les directions.

À vos prochains tours, au prix d'une action, vous pouvez faire avancer l'œil de 9 mètres dans n'importe quelle direction et sans aucune limite de distance, tant que vous vous trouvez sur le même plan.

Magicien.

Passage sans trace

niveau 3 - abjuration
Portée : contact
Composantes : V, S, M
Durée : 1 heure

Vous protégez un nombre de créatures consentantes qui dépend de votre niveau.

Niveau	3-4	5-6	7-8	9
Créatures	2	4	6	8

Celles-ci obtiennent un avantage aux jets de Dextérité (Discrétion) dans la nature et ne laissent ni piste ni trace de leur passage, de sorte qu'elles ne peuvent pas être pistées, sauf par des moyens magiques.

Druide.

Passe-muraille

niveau 9 - transmutation
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M
Durée : 1 heure

Vous ouvrez un passage dans une surface en bois, en plâtre ou en pierre à portée du sort pour la durée du sort. Le passage peut faire jusqu'à 1,50 mètre de large, 2,50 mètres de haut et 6 mètres de profondeur, sans affecter la structure.

Ensorceleur. Magicien.

Pattes d'araignée

niveau 3 - transmutation
Portée : contact
Composantes : V, S, M
Durée : 10 minutes/niveau

Vous touchez une créature consentante. Celle-ci obtient la capacité de se déplacer le long de surfaces verticales ou de plafonds, comme une araignée, à sa vitesse de déplacement normale, tout en lui laissant ses mains libres.

Ensorceleur. Magicien. Occultiste.

Peau d'écorce

niveau 3 - transmutation
Portée : contact
Composantes : V, S, M
Durée : 1 heure/niveau

Vous touchez une créature consentante et sa peau prend une texture semblable à la dure écorce d'un arbre. La CA minimum de la cible dépend de votre niveau, peu importe son modificateur de Dextérité et l'armure qu'elle porte.

Niveau	3-4	5-6	7-8	9
CA	15	16	17	18

Druide.

Peur

niveau 5 - illusion
Portée : personnelle (ligne de 9 mètres)
Composantes : V, S, M
Durée : 2 rounds/niveau

Vous projetez une image horrible à des créatures pour les faire entrer en panique. Chaque créature située sur la ligne large de 1,50 mètre doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, elle est effrayée pour la durée du sort et utilisera à chacun de ses tours son action pour Courir et s'éloigner de vous le plus possible.

Ensorceleur. Magicien. Occultiste.

Préservation des morts

niveau 4 - nécromancie
Portée : contact
Composantes : V, S, M
Durée : 2 jours/niveau

Vous touchez un corps ou ce qu'il en reste. Pour la durée du sort, la cible est protégée du pourrissement et ne peut pas devenir un mort-vivant. Le sort permet ainsi d'augmenter la limite au-delà de laquelle il n'est plus possible de ramener un corps à la vie.

Clerc.

Prière de guérison

niveau 5 - évocation
Portée : 9 mètres
Composantes : V
Durée : instantanée

Après une incantation de 10 minutes, choisissez jusqu'à 6 créatures de votre choix à portée du sort. Celles-ci récupèrent chacune un nombre de points de vie qui dépend de votre niveau plus le modificateur de votre caractéristique d'incantation.

Niveau	5-6	7-8	9
Points de vie	+2d8	+3d8	+4d8

Ce sort n'a pas d'effet sur les morts-vivants et les artificiels.

Clerc. Paladin.

Projectile magique

niveau 1 - évocation
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous lancez en ligne droite un nombre de rayons magiques qui dépend de votre niveau.

Niveau	1-2	3-4	5-6	7-8	9
Rayons	3	4	5	6	7

Chaque rayon peut viser une cible différente à portée du sort et chacun inflige automatiquement 1d4 + 1 points de dégâts.

Ensorceleur. Magicien.

Protection contre la mort

niveau 7 - abjuration
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : 1 heure/niveau

Vous touchez une créature et lui octroyez une protection contre la mort. La première fois que la cible atteint 0 point de vie, elle passe immédiatement à 1 point de vie et le sort prend fin.

Clerc.

Protection contre le mal ou le bien

niveau 2 - abjuration
Portée : contact
Composantes : V, S, M
Durée : 1 minute/niveau

Vous touchez une créature consentante. Pour la durée du sort, celle-ci est protégée contre les créatures foncièrement mauvaises (comme les aberrations, les fiélons ou les morts-vivants) ou foncièrement bonnes (comme les célestes). Ces créatures ont un désavantage à leurs jets d'attaque contre la cible, et la cible a un avantage à ses jets de sauvegarde contre tout effet provenant de ces créatures (sorts, etc).

Clerc. Occultiste. Paladin.

Protection contre le poison

niveau 3 - abjuration
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : 10 minutes/niveau

Vous touchez une créature. Si celle-ci est empoisonnée, vous neutralisez le poison. De plus, pour la durée du sort, la cible a un avantage à ses jets de sauvegarde contre le poison.

Clerc. Druide. Paladin.

Purification de nourriture et d'eau

niveau 2 - transmutation
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M
Durée : instantanée

Vous purifiez toute nourriture et liquide normalement comestible ou potable dans une sphère de 1,50 mètre de rayon centrée sur un point à portée du sort. Les aliments et les boissons sont ainsi débarrassés de tout poison et de toute maladie, mais de l'acide reste imbuvable par exemple.

Clerc. Druide. Paladin.

Quête

niveau 9 - enchantement
Portée : 18 mètres
Composantes : V
Durée : 30 jours

Après une incantation de 1 minute, vous donnez un ordre à une créature à portée du sort, la forçant à vous rendre service ou à s'interdire certaines actions ou activités. Si la créature peut vous comprendre, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d 'échec, vous la charmez pour la durée du sort et elle subira 5d10 points de dégâts chaque fois qu'elle agira directement à l'encontre de vos instructions.

Vous pouvez lui donner n'importe quel ordre de votre choix, sauf si celui-ci la mène inévitablement à sa mort, auquel cas le sort prend fin immédiatement. Le sort *délivrance des malédictions* met fin à ce sort.

Clerc.

Rappel à la vie

niveau 9 - nécromancie
Portée : contact
Composantes : V, S, M (500 po)
Durée : instantanée

Après une incantation de 1 heure, vous ramenez à la vie avec 1 point de vie une créature morte depuis moins de 10 jours. Ce sort neutralise les poisons et guérit les maladies qui affligeaient la créature au moment de sa mort, mais ne restaure pas des parties du corps qui ont été amputées (s'il lui manque des organes vitaux comme la tête ou le cœur le sort échoue automatiquement) ni ne la délivre d'éventuelles malédictions. Ce sort n'a pas d'effet sur les morts-vivants.

Clerc.

Rayon affaiblissant

niveau 4 - nécromancie
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : 2 rounds/niveau

Vous lancez un rayon noir d'un de vos doigts en direction d'une créature à portée du sort. Effectuez une attaque à distance avec un sort contre la cible. En cas de réussite, la cible n'inflige que la moitié de ses dégâts lorsqu'elle attaque avec une arme utilisant la Force, et ce pour la durée du sort.

À la fin de chacun de ses tours, la cible peut effectuer un jet de sauvegarde de Constitution et mettre fin au sort qui l'affecte en cas de réussite.

Magicien. Occultiste.

Réparation

niveau 1 - transmutation
Portée : contact
Composantes : V, S, M
Durée : instantanée

Ce sort répare un objet fêlé, fissuré ou déchiré sur un maximum de 30 cm, comme un maillon de chaîne cassée, une clé brisée ou un accroc sur un manteau.

Magicien.

Représailles infernales

niveau 1 - évocation
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous pointez du doigt une créature qui vous a infligé des dégâts depuis votre dernier tour. Celle-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, elle subit un nombre de points de dégâts qui dépend de votre niveau

Niveau	1-2	3-4	5-6	7-8	9
Dégâts	1d10	2d10	3d10	4d10	5d10

Occultiste.

Résistance

niveau 1 - abjuration
Portée : contact
Composantes : V, S, M
Durée : 2 rounds¨/niveau

Vous touchez une créature consentante. Une fois avant la fin du sort, la cible peut lancer un d4 et ajouter le résultat du dé à un jet de sauvegarde de son choix. Elle peut le faire après avoir lancé le d20, mais doit le faire avant que le MJ n'annonce le résultat.

Clerc. Druide. Paladin.

Respiration aquatique

niveau 5 - transmutation (rituel)
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M
Durée : 24 heures

Vous octroyez la capacité de respirer sous l'eau à un nombre de créatures consentantes à portée du sort qui dépend de votre niveau.

Niveau	5	6	7	8	9
Créatures	4	5	6	7	8

Les créatures conservent leur mode de respiration normale pendant la durée du sort

Druide. Ensorceleur. Magicien.

Retour à la vie

niveau 6 - nécromancie
Portée : contact
Composantes : V, S, M (300 po)
Durée : instantanée

Vous touchez une créature morte depuis au plus une minute. Cette créature revient à la vie avec 1 point de vie. Ce sort ne peut pas ramener à la vie une créature morte de vieillesse ni restaurer des parties perdues du corps.

Clerc.

Sanctification

niveau 8 - évocation
Portée : contact
Composantes : V, S, M (1 000 po)
Durée : jusqu'à dissipation

Après une incantation de 8 heures, vous touchez un point et imprégnez la zone dans un rayon de 18 mètres d'une énergie sacrée ou maudite. Les créatures foncièrement mauvaises (comme les aberrations, les fiélons ou les morts-vivants) ou foncièrement bonnes (comme les célestes) ne peuvent volontairement pénétrer dans la zone, et les créatures à l'intérieur de la zone ne peuvent pas être charmées, effrayées ou possédées par ces types de créatures.

De plus, choisissez un des effets suivants, qui s'appliquera à toutes les créatures dans la zone ou seulement à certaines, comme à un chef, aux fidèles d'un dieu particulier ou à un type de créatures spécifiques comme des orcs ou des trolls. Chaque créature dans la zone et qui répond au critère doit effectuer un jet de sauvegarde de Charisme au début de son tour. En cas de réussite, elle ignore l'effet.

1. **Courage**. Les créatures affectées ne peuvent pas être effrayées tant qu'elles sont dans la zone.

2. **Peur**. Les créatures affectées sont effrayées tant qu'elles sont dans la zone.

3. **Lumière du jour**. Les ténèbres magiques créées par un lanceur de sorts d'un niveau inférieur au vôtre ne peuvent étouffer la lumière dans la zone.

4. **Ténèbres**. Les lumières normales ainsi que les lumières magiques créées par un lanceur de sorts d'un niveau inférieur au vôtre n'illumine pas la zone.

5. **Repos éternel**. Les morts enterrés dans la zone ne peuvent pas devenir des morts-vivants.

6. **Silence**. Aucun son ne se fait entendre dans la zone.

Clerc.

Sanctuaire

niveau 2 - abjuration
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M
Durée : 2 rounds/minute

Vous protégez une créature à portée du sort contre les attaques. Pour la durée du sort, toute créature qui cible la créature protégée avec une attaque ou un sort offensif doit d'abord effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, la créature doit choisir une nouvelle cible ou perdre son attaque ou son sort. Ce sort ne protège pas la créature protégée contre les sorts à zone d'effet (boule de feu, etc).

Clerc.

Sanctuaire privé

niveau 6 - abjuration
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S, M
Durée : 24 heures

Après une incantation de 10 minutes, vous créez une zone sécurisée équivalente à un cube de 30 mètres d'arête maximum à portée du sort et choisissez jusqu'à un nombre d'options de sécurité parmi les suivantes qui dépend de votre niveau.

Niveau	6	7	8	9
Options	1	2	3	4

1. Les sons ne se propagent pas de l'intérieur de la zone vers l'extérieur, et vice versa.

2. Les limites de la zone sont matérialisées par une fumée noire qui bloque la vision (y compris la vision dans le noir) de l'intérieur vers l'extérieur, et vice versa.

3. Les créatures et les objets dans la zone ne peuvent pas être la cible de sorts de divination.

4. Il est impossible de se téléporter à l'intérieur de la zone ou depuis l'intérieur de la zone.

Magicien.

Saut

niveau 2 - transmutation
Portée : contact
Composantes : V, S, M
Durée : 1 minute

Vous augmentez la distance de saut d'un nombre de créatures consentantes qui dépend de votre niveau.

Niveau	2-3	4-5	6-7	8-9
Créatures	1	2	3	4

La distance de saut de celles-ci est triplée pour la durée du sort.

Ensorceleur. Magicien.

Scrutation

niveau 9 - divination
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (1 000 po)
Durée : 10 minutes

Après une incantation de 10 minutes, vous tentez de localiser un lieu ou une créature sur le même plan que vous pour voir et entendre ce qui s'y passe. Si la cible est une créature, elle peut effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle ne vous est pas familière, elle obtient un avantage à son jet de sauvegarde. Si la cible est un lieu, le jet de sauvegarde est automatiquement un échec. En cas d'échec, vous pouvez voir et entendre comme si vous étiez dans le lieu ou face à la cible. En cas de réussite, la cible n'est pas affectée et vous ne pouvez plus utiliser ce sort contre elle pendant 24 heures.

Magicien. Occultiste.

Sens animal

niveau 4 - divination
Portée : contact
Composantes : S
Durée : 10 minutes/niveau

Vous touchez une bête consentante et pouvez voir et entendre à travers ses sens. À chacun de vos tours vous décidez si vous utilisez vos sens ou les siens (ce qui vous permet de voir et entendre comme si vous étiez là où elle est).

Le sort prend fin prématurément si vous êtes séparé de la bête de plus de 72 mètres.

Druide.

Serviteur invisible

niveau 2 - invocation
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M
Durée : 1 heure

Vous créez un serviteur invisible de taille M qui exécute les ordres simples que vous lui transmettez. Il possède 1 pv, une CA de 10, se déplace de 4,50 m par round, peut interagir avec des objets mais ne peut pas attaquer. Le sort se termine si le serviteur tombe à 0 point de vie ou s'il est contraint de s'éloigner à plus de 18 mètres de vous. Dans ces deux cas il disparait et le sort prend fin.

Occultiste.

Silence

niveau 4 - illusion
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S
Durée : 2 rounds/niveau

Pour la durée du sort, aucun son ne se fait entendre dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur un point à portée du sort. Les créatures à l'intérieur de la sphère ne peuvent pas être assourdies et ne peuvent pas lancer un sort qui comporte une composante verbale.

Clerc.

Soins

niveau 1 - évocation
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous touchez une créature et celle-ci récupère un nombre de points de vie qui dépend de votre niveau, plus le modificateur de votre caractéristique d'incantation.



Niveau	1-2	3-4	5-6	7-8	9
Point de vie	+1d8	+2d8	+3d8	+4d8	+5d8

Ce sort n'a pas d'effet sur les morts-vivants et les artificiels.

Clerc. Druide. Paladin.

Sommeil

niveau 2 - enchantement
Portée : 27 mètres
Composantes : V, S, M
Durée : 1 minute

Vous expédiez un nombre de DV de créatures qui dépend de votre niveau dans un sommeil magique.



Niveau	2-3	4-5	6-7	8-9
DV de créatures	5d8	7d8	9d8	11d8

Les créatures conscientes dans un rayon de 6 mètres autour d'un point à portée du sort sont affectées par ordre croissant de leurs points de vie actuels. Le sort prend fin prématurément sur une créature affectée si elle subit des dégâts ou si quelqu'un utilise une action pour la réveiller en la secouant. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants et les créatures immunisées contre les effets de charme.

Ensorceleur. Magicien.

Songe

niveau 7 - illusion
Portée : spéciale
Composantes : V, S, M
Durée : 8 heures

Après une incantation de 1 minute, vous pensez à une créature que vous connaissez et façonnez les rêves qu'elle fera lors de son prochain sommeil. Celle-ci en gardera un souvenir précis à son réveil.

Les créatures qui ne dorment pas sont immunisées à ce sort.

Occultiste.

Sphère de feu

niveau 4 - invocation
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M
Durée : 1 minute

Vous créez une sphère de feu de 1,50 mètre de rayon centrée sur un point à portée du sort. Chaque créature dans la sphère doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité à son tour. En cas d'échec, elle subit un nombre de points de dégâts qui dépend de votre niveau, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Niveau	4-5	6-7	8-9
Dégâts	2d6	3d6	4d6

À vos prochains tours, au prix d'une action, vous pouvez déplacer la sphère jusqu'à 9 mètres.

La sphère enflamme les objets inflammables qui ne sont pas portés et émet une lumière vive dans un rayon de 9 mètres.

Druide. Magicien.

Sphère résiliente

niveau 7 - évocation
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M
Durée : 2 rounds/niveau

Vous faite apparaitre une sphère de force autour d'une créature ou d'un objet de taille G ou inférieure, à portée du sort. La créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, elle est emprisonnée pour la durée du sort.

Rien (ni un objet physique, ni l'effet d'un sort) ne peut passer au travers de la barrière, dans un sens comme dans l'autre, ni l'endommager, mais on y respire normalement.

Magicien.

Téléportation

niveau 7 - invocation
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : instantanée

Vous vous téléportez avec tout ce que vous portez dans un endroit que vous pouvez décrire précisément à 150 mètres ou moins de votre position actuelle.

Ensorceleur. Magicien. Occultiste.

Tempête de neige

niveau 6 - invocation
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S, M
Durée : 2 rounds/niveau

Vous faites tomber de la neige dans un cylindre haut de 6 mètres et large de 12 mètres, centré sur un point à portée du sort. Dans la zone, la visibilité est nulle, les flammes non magiques sont éteintes, une glace se forme au sol, rendant le terrain difficile. De plus, chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité à son tour. En cas d'échec, elle tombe à terre.

Druide.

Ténèbres

niveau 4 - évocation
Portée : 18 mètres
Composantes : V, M
Durée : 1 minute/niveau

Vous faites jaillir une sphère de ténèbres magiques de 4,50 mètres de rayon d'un point à portée du sort. Si vous lancez ce sort sur un objet qui n'est pas porté, les ténèbres émanent de cet objet et se déplacent avec lui. Dans ce cas, couvrir l'objet avec quelque chose d'opaque bloque les ténèbres.

Vision dans le noir ne permet pas de voir dans la zone et toute lumière non magique ou produite par le sort *lumière* n'y génère aucune visibilité.

Si la zone de ce sort entre en contact avec une zone de lumière créée par le sort *lumière du jour*, le sort lancé par le lanceur de sort du plus haut niveau dissipe l'autre sort.

Ensorceleur. Magicien. Occultiste.

Tentacules noirs

niveau 6 - invocation
Portée : 27 mètres
Composantes : V, S, M
Durée : 2 rounds/niveau

Vous invoquez des tentacules grouillant au sol sur un carré de 3 mètres de côté centré sur un point à portée du sort, rendant le terrain difficile. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité à chacun de ses tours. En cas d'échec, elle subit un nombre de points de dégâts qui dépend de votre niveau.

Niveau	6	7	8	9
Dégâts	3d6	4d6	5d6	6d6

Ensorceleur. Magicien.

Texte illusoire

niveau 2 - illusion (rituel)
Portée : contact
Composantes : S, M (10 po)
Durée : 10 jours

Après une incantation de 1 minute, vous placez sur un parchemin (ou tout autre matériau adapté à l'écriture) l'illusion d'un message. Seul vous et un nombre de créatures qui dépend de votre niveau et que vous avez désignées au lancement du sort pouvez lire normalement le message.

Niveau	2-3	4-5	6-7	8-9
Créatures	1	2	3	4

Pour toutes les autres créatures, les écritures semblent être rédigées dans un dialecte magique inintelligible ou transmettre un tout autre message dans un langage spécifique.

Magicien. Occultiste.

Thaumaturgie

niveau 1 - transmutation
Portée : 9 mètres
Composantes : V
Durée : 24 heures

Vous simulez quelque chose d'extraordinaire durant 1 round, par exemple rendre votre voix bien plus puissante que la normale, faire vaciller des flammes ou modifier leur intensité, faire trembler un peu le sol, créer un son qui provient d'un point à portée du sort, ouvrir ou fermer une porte non verrouillée, ou modifier l'apparence de vos yeux.

Vous pouvez à tout moment dans la durée du sort simuler un autre effet jusqu'à concurrence d'un nombre de fois total égal à votre niveau.

Clerc.

Toile d'araignée

niveau 3 - invocation
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M
Durée : 10 minutes/niveau

Vous créez un cube de 6 mètres d'arête de toiles d'araignées épaisses et collantes, qui doivent être ancrées entre deux masses solides comme des murs ou des arbres (sinon elles s'écroulent sur une hauteur de 1,50 m), centré sur un point à portée du sort. Les toiles sont considérées comme un terrain difficile et la visibilité y est réduite.

Chaque créature dans les toiles doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité à son tour. En cas d'échec, la créature ne peut se déplacer pour ce tour.

Une créature entravée par les toiles peut utiliser son action pour faire un jet de Force contre le DD de sauvegarde de votre sort. En cas de réussite, elle parvient à se libérer.

Le feu consume un cube de toiles de 1,50 mètre d'arête en un round, causant 2d4 dégâts de feu à toute créature présente dans cet espace à ce moment.

Ensorceleur. Magicien.

Toucher vampirique

niveau 5 - nécromancie
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : 2 round/niveau

Vous pouvez aspirer la force vitale de créatures pour vous soigner. Effectuez une attaque au corps à corps avec un sort contre une créature à votre portée. En cas de réussite, la cible subit un nombre de points de dégâts qui dépend de votre niveau.

Niveau	5-6	7-8	9
Dégâts	3d6	4d6	5d6

Et vous récupérez un nombre de points de vie égal à la moitié des dégâts que vous venez d'infliger.

Occultiste.

Trait de feu

niveau 1 - évocation
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous lancez un trait de feu sur une créature à portée du sort. Effectuez une attaque à distance avec un sort contre la cible. En cas de réussite, la cible subit un nombre de points de dégâts qui dépend de votre niveau.

Niveau	1-3	4-5	6-7	8-9
Dégâts	2d10	3d10	4d10	5d10

Un objet inflammable touché par ce sort prend feu.

Ensorceleur. Magicien. Occultiste.

Vague tonnante

niveau 4 - évocation
Portée : personnelle (sphère de 3 mètres de rayon)
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous créez une vague de tonnerre dans une sphère de 3 mètres de rayon centrée sur vous. Chaque créature dans la sphère, sauf vous-même, doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, elle subit un nombre de points de dégâts qui dépend de votre niveau et est repoussée de 3 mètres de vous, ou la moitié de ces dégâts et n'est pas repoussée en cas de réussite.

Niveau	4-5	6-7	8-9
Dégâts	3d8	4d8	5d8

Les objets non tenus dans la zone d'effet sont automatiquement repoussés de 3 mètres. Le sort émet un coup de tonnerre audible jusqu'à 90 mètres.

Druide.

Vision dans le noir

niveau 3 - transmutation
Portée : contact
Composantes : V, S, M
Durée : 1 heure/niveau

Vous touchez une créature consentante. Celle-ci obtient la capacité de voir dans le noir sur une portée de 18 mètres.

Ensorceleur. Magicien.

Vision de l'invisible

niveau 4 - divination
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M
Durée : 10 minutes/niveau

Vous pouvez voir les créatures et objets invisibles, et voir dans le plan éthéré. Les objets et créatures éthérés apparaissent fantomatiques et translucides.

Ensorceleur. Magicien.

Vol

niveau 6 - transmutation
Portée : contact
Composantes : V, S, M
Durée : 10 minutes

Vous octroyez la possibilité de voler à un nombre de créatures consentantes qui dépend de votre niveau.

Niveau	6-7	8-9
Créatures	1	2

Celles-ci obtiennent une vitesse de vol de 18 mètres pour la durée du sort. Lorsque le sort prend fin, les cibles tombent en chute libre si elles sont toujours dans les airs.

Ensorceleur. Magicien.

Zone de vérité

niveau 5 - enchantement
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : 1 minute/niveau

Vous créez une zone magique de 4,50 mètres de rayon centrée sur un point à portée du sort qui protège de la tromperie. Chaque créature dans la zone du sort doit effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. En cas d'échec, elle ne peut pas délibérément mentir tant qu'elle se trouve dans la zone.

Vous percevez si une créature a réussi ou non son jet de sauvegarde, et les cibles sont conscientes d'être sous l'emprise du sort, de sorte que suivant leur intelligence elles peuvent éviter de répondre à des questions en restant évasives.

Clerc. Paladin.



Nom du personnage | **Race & Sexe** | **Classe & Niveau**

Force | **Dextérité** | **Constitution** | **Intelligence** | **Sagesse** | **Charisme**

Bonus de maîtrise | **Classe d'Armure** | **Points de vie / Max** /

Jet contre la mort
Succès ▢ ▢ ▢ Échec ▢ ▢ ▢

Épuisement ▢ ▢ ▢

Armure CA Dex Max Discr.
____________ ____ ____ ▢

Bouclier CA
____________ ____

Maîtrises

Langues & Connaissances

Armes	Att	Dégâts	Cont/Tran
			▢ ▢
			▢ ▢
			▢ ▢
			▢ ▢

Capacités de race

Équipement

Possessions

pp ________ po ________ pa ________ pc ________

Apparence physique et Caractère

Taille __________ Poids __________ Âge ______________

Histoire du personnage

Capacités de classe

▢▢▢▢▢

▢▢▢▢▢

▢▢▢▢▢

▢▢▢▢▢

▢▢▢▢▢

▢▢▢▢▢

▢▢▢▢▢

▢▢▢▢▢

▢▢▢▢▢

▢▢▢▢▢

lanceur de sorts

Divinité & Alignement ou École de magie

Sorts lancés par jour	
Sauvegarde vs mes sorts	
Niveau max des sorts	

Sorts connus

Préparé	Usage	Niveau 1
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	

Préparé	Usage	Niveau 2
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	

Préparé	Usage	Niveau 3
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	

Préparé	Usage	Niveau 4
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	

Sorts connus

Préparé	Usage	Niveau 5
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	

Préparé	Usage	Niveau 6
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	

Préparé	Usage	Niveau 7
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	

Préparé	Usage	Niveau 8
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	

Préparé	Usage	Niveau 9
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	
☐	☐☐☐	